大众软件

Popsoft

1998

8

(总第37期)

热烈庆祝大众软件杂志创刊3周年

- 视频艺术的先锋
- 低价位电脑综述
- 沙丘2000测试版报告
- E3大展游戏全面介绍
- 玩具兵大战

大众软件 网页设计大赛

Popsoft

主办单位

《软件世界》杂志社

《大众摄影》杂志社

《大众软件》杂志社

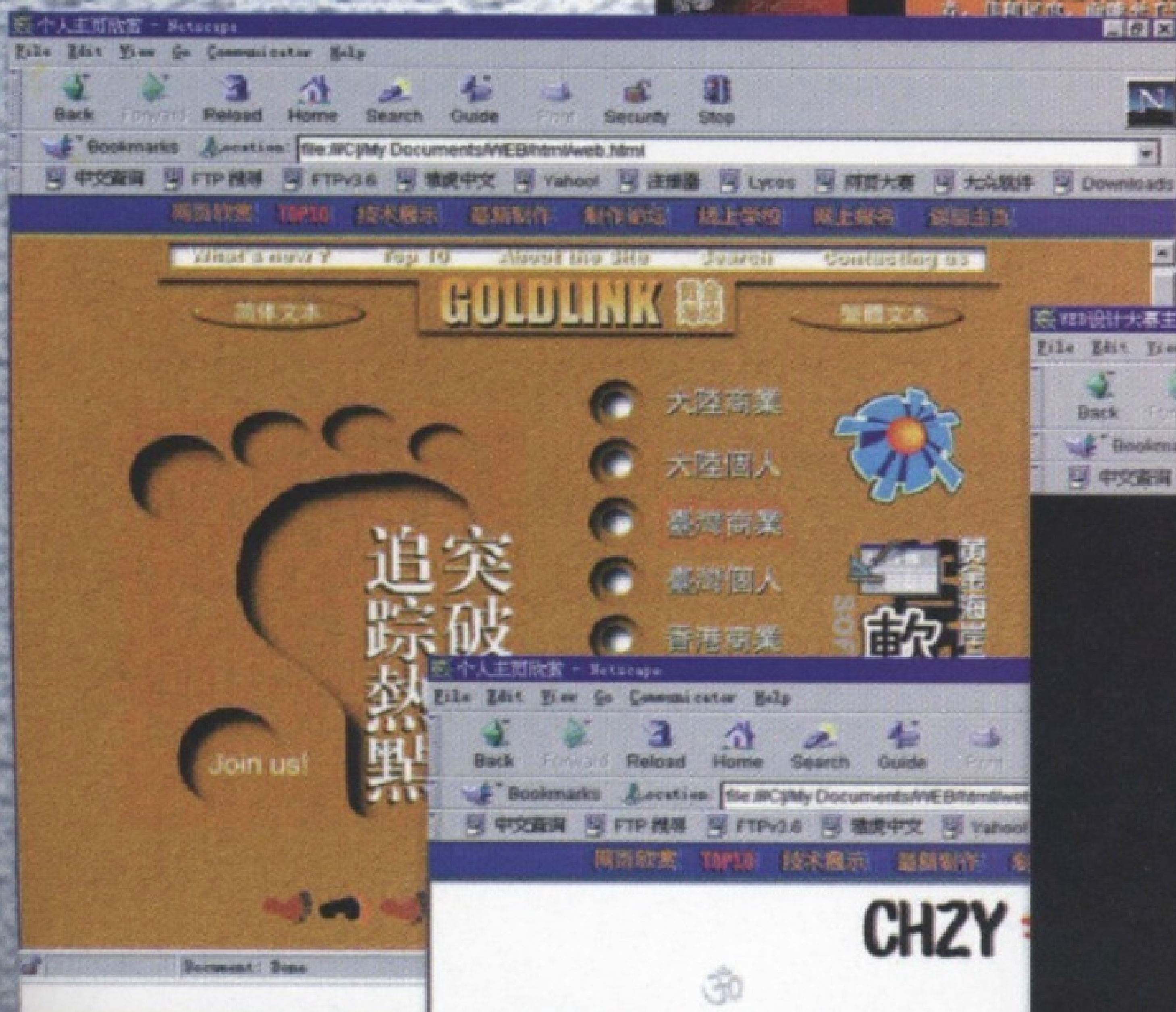
友立资讯股份有限公司

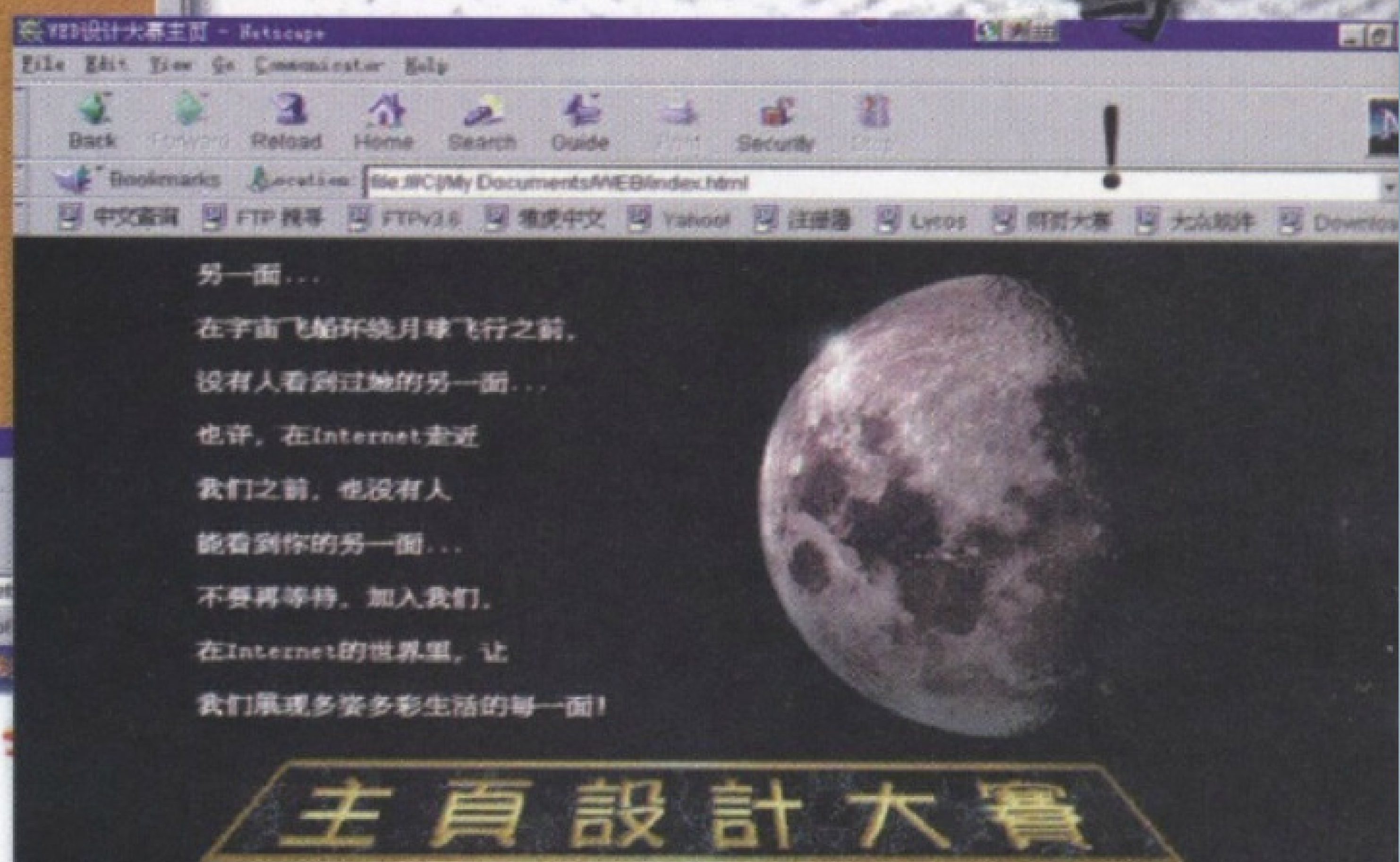
想展现自己的才华吗！

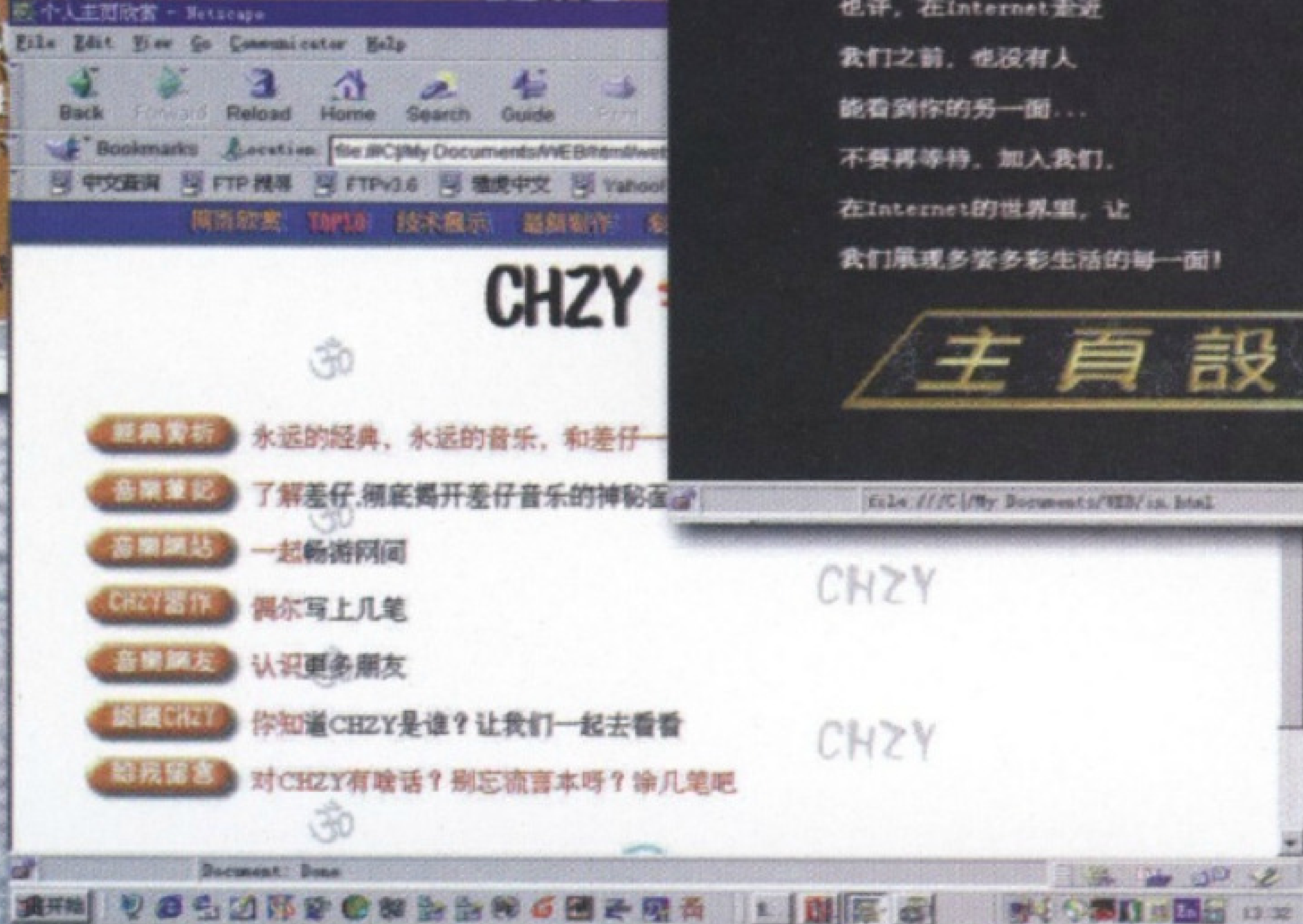
想成为大家的焦点吗！











WWW.POPSOFT.COM.CN

协办单位：

上海中晶电脑有限公司　中国惠普有限公司　北京电信局

上海海文（集团）有限公司　北大方正电子有限公司计算机系统工程分公司

编辑部报告

三周年的纪念日对于手中拥有创刊号的读者来说一定有着非凡的意义。经常碰到一些朋友，知道我是《大众软件》的编辑后就很高兴地对我说："嗨！我有你们所有的刊物，从创刊号到现在一期不落！"我也很高兴地回答他："我也有全套的呢！"

我为我们杂志有这样的读者感到骄傲，觉得自己的努力没有白费，于是就有了一点点的成就感。三年的时间在人生中是一个不短的乐章，《大众软件》能一直陪伴着朋友们前行，虽然没有笑语喧哗，但也不至于寂寞了，因为我们有着共同的乐趣和爱好。

对于我们的刊物，大家有什么意见和建议可以给我们来信。阅读读者来信是一种乐趣，些微的赞誉和犀利的批评都给我们带来鼓励和鞭策，虽然我们无法一一回复，但唯有努力去做得更好，才能觉得无愧于这种信任。

可以看到的是，我们正在做出改变，包括封面纸张的加厚、版式的全面革新、栏目的修正和增加、光盘界面的更新、光盘手册的改版……我们不追求完美，只希望每一期杂志能比上一期更好些。

www.popsoft.com.cn 是本刊网页设计比赛专门主页，等到比赛结束，本刊在 www.263.net/pop 的主页将挪到此地，到明年本刊将另有重大举措，请静待下期杂志正式公布。



8 大众软件

(总第37期)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
副社长:高庆生 刘贫和(常务)
主编:孙月湘
法律顾问:陆智敏
编辑部:裘聿纲(主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 王旭 汪澎 王刚
美术编辑:邹屹 宋爱军
封面设计:范长峰
广告部:李诚(主任) 徐欢 李怀颖
发行部:陈志刚(主任) 王丽
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
印刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊号:ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发行:北京报刊发行局
订阅:全国各地邮局
邮发代号:82-726(月刊) 82-727(光盘)
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150984(5)-202
编辑部电话:(010)67150984(5)-203
发行部电话:(010)67150881
邮购中心电话:(010)67024050
传真:(010)67150983
E-mail:popsoft@netchina.com.cn
出版日期:1998年7月1日
定阅价:人民币6.00元
零售价:人民币6.50元
港币16.10元
美元6.4元

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

应用心得

问题交流

读编往来

软盘要目

（总第37期）

黛安娜王妃屏保

Hey, Macaroni屏保

BioPopup 1.2

Super Code Book 1.6

光盘要目

（总第14期）

影音回廊:希区柯克之疑影

主题布景集

特警雄风II

浩劫余生

上期要目

"我想学电脑"—来自青海省的调查报告

感受Windows98

Norton Utilites 3.0应用指南

剑下亡魂

国内制作中游戏大揭密

下期要目

硅谷旧闻

集成3D指令集的CPU

龙剑客

猎鹿人

机车领袖

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏剧场

攻关秘技

TOP TEN

《大众软件》杂志社出品

证　订

大众软件1998年合订本(上)

本书包括《大众软件》1998年1月至6月期刊的全部文章，继承以往《大众软件》合订本的特色，所有文章重新统一排序，更方便阅读。

全书600页左右，零售价28元，将于1998年8月初面市。

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民

侯　毅　陆　强　罗　曜

陈　雷　李　靖　赫　闻

蔡　旋　任　良

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居（100029）

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂



第三波入股金仕达

1998年6月26日，Acer通过旗下的第三波正式入股上海金仕达多媒体有限公司，投资的80万美元已部分到位，上海金仕达成为Acer在国内投资的第一家公司。上海金仕达由上海复旦金仕达计算机有限公司和美国Mediamax公司于1996年3月合资成立，主要业务是引进和开发多媒体教育软件和游戏。这次Acer资金的注入，使金仕达如虎添翼，也使Acer有了一个坚实的汉化基地。金仕达公司将于今年8月份推出《神秘岛Ⅱ》(Riven Ⅱ)的汉化版本，其它还有《重装机甲》(Heavy Gear)、《终极地区》(Battle Zone)、《雷神之锤Ⅱ》(Quake Ⅱ)等4、5个游戏。

本刊记者

"NBA LIVE' 98电脑篮球比赛"揭晓

6月7日，由美国NBA亚洲有限公司、美国电子艺界有限公司上海代表处、上海亚太万信科技有限公司和上海东方电视台体育部共同主办的"NBA LIVE' 98电脑篮球比赛"终于决出了上海电脑篮球第一人，以初赛最佳成绩获得芝加哥公牛队23号迈克尔·乔丹参赛球服的杨宇伟先生力克群雄，获得了万众瞩目价值1000美金的芝加哥公牛队皮夹克，成为从里到外彻底的公牛人。代表圣安东尼奥马刺队出战的亚军朱克获得了价值1000人民币的SPALDING真皮比赛用篮球。这次比赛共计有248名电脑游戏爱好者参加，比赛完全按照美国NBA的赛制。

7月1日11时，正在上海访问的美国总统克林顿先生造访了此次比赛的举办地3C+T，停留在正在演示NBA LIVE' 98的电脑前，询问了该游戏的情况，流连近半个小时才匆匆赶赴下一个行程。NBA LIVE' 99电脑篮球大赛将在北京、上海和广州同步进行，届时将会产生"中国电脑篮球第一人"。同时，比赛将越出国界，NBA亚洲公司表示，非常愿意与EA各分公司合作，在世界范围推广此种模式的比赛。

本刊记者

"武林争霸"即将展开

第三波(北京)有限公司和百脑汇联手，将于1998年8月11日起在百脑汇举办"武林争霸"格斗游戏擂台赛，选用的游戏是CAPCOM的《少年街霸Ⅱ》。作为格斗游戏的鼻祖《街头霸王》系列一直是最受欢迎的作品，这次比赛正是要给诸位元老级的高手一个返璞归真的机会。比赛夺台之后将会获得有MODEM、CD-ROM和游戏手柄等奖品。

本刊记者

Compuware推出2000年问题的解决方案

Compuware Asia Pacific宣布将推出一个2000年问题测试工具软件Time-Optimised Testing，它能帮助用户解决他们的应用软件中的2000年问题。Time-Optimised Testing旨在帮助各大公司的用户在本世纪所剩无几的时间内将他们的应用软件进行转化，使之符合2000年标准。它通过提供一个可重用进程模块进行2000年问题测试来实现这一目标，利用这个模块用户可以确定需要对哪些软件进行优先测试，以及采用什么样的工具、操作和资源能够最高效率地完成测试。Time-Optimised Testing允许用户将它与现有的Compuware软件相结合，共同完成自动化的测试。并且它还列出了在何处需要Compuware提供专业化的测试服务。Compuware Asia的负责人Ross Wilkinson说："Compuware承诺在'千年虫'到来之前帮助亚洲的用户解决他们应用软件中的2000年兼容问题。我们深深地关注并且理解这些公司正经历着艰难的经济危机，愿意以优惠的价格体系助他们一臂之力。"

Compuware公司是一家业界领先的软件产品和专业化服务提供商，以专业化的IT服务帮助用户高效率地开发，实施并支持他们商业应用软件的运作。创建于1973年的Compuware是业界最大的独立软件提供商(ISV)之一，公司的产品被超过11000个用户采用，在客户/服务器开发技术上执业界之牛耳。

本刊记者

美国高新科技企业纷纷裁员

由于受到亚洲金融风暴的打击与信息产业结构调整的影响，已迫使不少美国高科技企业作出了裁员的决定。其中Motorola公司的举动最为激进，由于它将大量的资金都注入到了其在亚洲的分公司，因此受金融风暴的影响最大，而且它的DRAM和其他半导体业务也一直处在低迷状态，因此6月中旬Motorola宣布将在一年内全球裁减15000人并进行内部结构调整，预计耗资19亿5千万美元。不过Motorola表示鉴于中国在这场金融风暴中的良好表现，将加大在华的投资，比如打算追加2亿5千万美元用于扩建其在天津的晶片工厂。此外，由于受到低价位电脑的强力挑战，Intel在公布其首季财政收入的同时也宣布了要在今年裁员3000人；一直受困于半导体业务的国家半导体公司(NS)则宣布裁员1400人；而在硬盘领域里的希捷(Seagate)也由于不堪价格竞争而被迫裁员1万人。由于近年来美国的高新科技发展极为迅速，从而使美国乃至世界都出现了一种泡沫科技经济，现在它的弊病已经显现，而以前曾经是高利润的大公司纷纷裁员则是这一泡

沫破裂的开始。 北京 赵效民

Intel遭受反托拉斯控告

在Microsoft遭受反托拉斯法官司缠身后，业界便盛传Intel很可能成为美国联邦政府反托拉斯枪口下的第二个标靶。果不其然，6月8日Federal Trade Commission(FTC，美国联邦贸易委员会)正式提出控诉，控告Intel违反了反托拉斯法。

FTC在控诉中指出Intel曾利用在微处理器市场的特权，停止提供该公司的关键产品资料给一些与Intel有过节的公司或竞争对手，这些公司包括了Digital、Intergrap、Compaq等，它们都曾经与Intel打过官司。

针对FTC的控诉，Intel表示与客户分享初期开发的样品或最新的技术信息并非是Intel的义务，该公司有权利在平等互惠的原则下决定是否提供资料给经销商。而当初会停止供应资料给Digital、Intergrap、Compaq等厂商并非蓄意报复，而是双方没有互惠式的交流。 南京 摩恩网络

国际唱片组织准备加大对非法MP3网址的打击力度

MP3是众所周知的一种音频编码方案，是当前电脑玩家津津乐道的话题，但近来在Internet上出现了不少制作并出售或免费提供MP3音乐(歌曲)的网址，而这些音乐(歌曲)则大多是从刚发行的专辑中精选出来的，用户可不用购买专辑就能听到自己爱听的曲目。以往，唱片公司也支持这种形式以宣传自己的产品，但要有一套管理方案或认可协议才能上网经营。而现在非法提供MP3的网址越来越多，并且还有不少利用这个幌子来经营色情网址，对全球的唱片业造成了不利的影响。目前这种势头越来越强劲，有鉴于此，全球国际性唱片组织纷纷采取行动打击这些网站。英国Geffen Records率先取缔了250个非法MP3网站，接着美国唱片协会(RIAA，Recording Industry Association of America)也于不久前宣布加入打击非法MP3网站的行列，并雇佣了专人"控守网络"，随见随打。业内人士认为今后将会有更多的唱片组织开始对付非法的MP3网站。 北京 赵效民

Intel Celeron处理器市场前景不佳

Intel于4月份推出的Celeron处理器近期并没有得到更多的PC厂商的捧场，相反非Intel的CPU则在中、低档市场获得了更多的支持。在多媒体PC领域中居领先地位的NEC/Pacard Bell不久前表示，将采用Cyrix的Media GX处理器推出自己的低价位电脑，即使是最早使用Celeron的HP也表示要在自己的低价位产品中更多地使用AMD和Cyrix的CPU，其中将把重点放在5月底上市的K6-2。而至于IBM和Compaq则继续走原来的路线，以AMD处理器为主生产中、低档电脑。此外不少PC厂商也都表示，通过实际的测试发现，目前的Celeron相对于AMD和Cyrix的产品并没有什么优势可言，当使用100外频的Socket 7平台日趋成熟时，这一点更为明显。因此采用Celeron并没有什么吸引人的地方，这样一来Celeron的前景的确值得忧虑。许多业内人士也认为在中、低档PC市场的竞争中Intel的胜算不大，它的优势还是在高档的Pentium Ⅱ市场，如果硬是想争取更多的中、低档市场的份额，在现有的价位下大幅提高Celeron的速度是必须的，因此Mendocino(Celeron的高速版，增加了片内128K集成L2 Cache)应该早日面市。 北京 赵效民

TCAV反病毒软件与BIOS芯片结盟

长期以来，从BIOS来防止病毒的入侵不外乎"禁止对主引导扇区写操作"这一种方法，但在今后的BIOS中，这一局面将会根本改观。前不久，以代理、开发反病毒软件为主的台湾的趋势科技公司与著名的BIOS厂商Award达成了结盟协议，并授权台湾十大主板厂商搭售趋势科技的TCAV(Trend Chip Away Virus)反病毒软件。TCAV专门用于防治开机型病毒。结盟后的Award将负责把TCAV的运行代码集成到其所研制的新一代BIOS中。而首批受权的主板厂商是:宏基(Acer)、建基(Aopen)、华硕(ASUS)、承启(Chaintech)、大众(FIC)、富基(FLEXUS)、联胜(Lucky Star)、微星(MSI)、鑫明(PC Chips)和上普(Super Power)。预计在不远的将来，全球将有40%的主板BIOS中集成有TCAV，从而使PC反病毒能力又提高到一个新的水平。 北京 赵效民

大众软件6月软件零售排行榜

应用类	娱乐类	综合类
读者广场200期	地狱火	大众软件CD 1998年第7期
开天辟地	世界杯98——决战法兰西	大众软件CD 1998年第6期
万事无忧	星际争霸	大众软件CD 1998年第5期
随心所欲说英语	龙剑客Ⅱ	电脑报配套光盘之游戏世界Ⅱ
围棋打谱与远程对弈	花木兰	98 PC游戏宝典
一步一步学上网	VR特警	大众软件CD 1998年第2期
AV95	铁甲风暴	大众软件CD 1998年第4期
音乐小天地	金庸群侠传	电脑报配套光盘之游戏世界
东方快车98	古墓丽影Ⅱ攻略集	大众软件CD 1998年第3期
大众文化（一）	异形	电脑报配套光盘之PC世界




Windows 98 如期上市潮

视窗 98 英文版在 1998 年 6 月 25 日正式上市，包括全球前 15 名的 250 家个人电脑厂商将在 30 天内出货搭销视窗 98 的电脑，而这些厂商占有全球 96% 的消费性电脑市场，这将把视窗操作系统在全球市场的占有率再带上高峰。但专家预测视窗98销售情况可能不如视窗95推出时轰动，产品升级将不热烈。亚洲华尔街日报甚至指出，视窗 95 与 98 技术已走到尽头，明日之星将是视窗 NT。

南京 摩恩网络

微软开始提供 IE 5.0 预视版

当网景公司宣布它的 Communicator 浏览器也开始免费提供并又公开了其 5.0 版本的源代码之后，浏览器的争夺战也进入了崭新的阶段。最近微软已经开始在其网址上提供IE 5.0的预视版。IE 5.0较IE 4.0最大的改进之处在于开始支持动态HTML (Dynamic HTML,一种提升网页显示速度的技术)，同时取消原来被看好的频道显示，并将文件管理与浏览器更好的集成在一起，这样当你打开一个网址时就如同打开一个文件夹一样方便(与现在的 Windows 98 类似)。另外 IE 5.0 还加强了鼠标右键的功能，它几乎包括了工具栏中所有的主要功能。新的Outlook Express也是一大令人欣赏的改进。下载网址为:http://www.microsoft.com/sitebuilder/ie/iedoenload.html。北京 赵效民

全日通发布傻瓜型智能管理软件

北京全日通公司于 7 月 7 日在京发布了《全日通“傻瓜”型智能管理软件》。这套软件包括进销存和财务管理功能，支持决策分析。和传统的二维树型结构软件不同，《全日通》引入了Web的技术，采用多维处理技术，在各个模块间建立超链路，用户可以在模块间随意漫游。这种“傻瓜”型的操作，使用起来简单顺手，彻底打破了计算机的神秘感。

本刊记者

东方电子集团推出品牌电脑

北京大型电子工业企业—东方电子集团步入PC市场，推出“京东方”电脑。东方电子集团根据消费者买电脑所担心的主要问题：“买什么样的电脑才真正实惠？”，提出了“综合经济价值及个性化服务”的经营理念，例如：三年半质量保证、一年后上门免费升级为当年主流机型等。大型电子工业企业介入PC市场，有助与全面提高行业服务水平和电脑质量，消费者将从竞争中得到更多的实惠。

本刊记者



先睹为快

3Dfx 将推出新产品

继 Voodoo2 之后，日前 3Dfx 又公布了新产品 Voodoo Banshee(女妖精)。这是一块结合了 2D 和 3D 功能的显示卡，拥有可以媲美 Voodoo2 的 3D 性能和同样优秀的 2D 性能，支持硬件 DVD 解压，并且针对 Pentium Ⅱ 进行了优化。3Dfx 称，它兼容所有为 Voodoo 和 Voodoo2 开发的游戏。最吸引人的是它的价格将低于 Voodoo2。该显示卡预定于今年6月份推出。

武汉 王炜

创新推出 3D Blaster Voodoo2 PE 12M

为了能让更多的人能享受到 Voodoo2 的魅力，创新近日推出了PE 版的 3D Blaster Voodoo2。所谓的 PE 就是指 Popular Edition(普及版本)，虽然是属于简化版，但在关键的部件(显示芯片和控制芯片)上则没有缩水，只是采用了相对低廉的 EDO 显存，性能较以往的 3D Blaster Voodoo2 有一些降低，但并不明显，而且也具备 SLI 能力，因此普通的玩家完全可以接受。新的显示卡目前只有 12M 一种规格，较原来 12M 的 3D Blaster Voodoo2 售价降低大约有 400 元之多，这对一直向往 Voodoo2 的用户来说绝对是一大福音。

北京 赵效民

nVIDIA 与 SGS-Thomson 发布 Riva-128ZX 显示芯片

作为受到业界一致好评的 Riva-128 的改进产品，Riva-128ZX 将对准高端市场(使用 Pentium Ⅱ 300 以上的用户)。它与 Riva-128 最大的不同之处在于可使用的最大显存容量增大到8MB，并可使用SDRAM和SGRAM两种显存。此外，nVIDIA还改良了其内部的 SideBand 方式，加大了处理大容量纹理时的频宽，同时还为 Riva-128ZX 配上了目前最高级的 250MHz 的 RAMDAC。虽然从现在的资料上看，新的 Riva-128ZX 在对 3D 纹理处理上还是沿用一代的技术，但由于上述的改进其速度仍比 Riva-128 大约快了 20% 左右，从而在与 Intel 740 芯片的较量中夺回了领先的地位。SGS-Thomson 的技术人员表示 Riva-128ZX 将继续保持业界对 Riva-128 的一贯好评，对此他们非常有信心，目前使用它的华硕 AGP-V3000ZX 显示卡已经上市。

北京 赵效民

Diamond发布8M Viper V330

Diamond多媒体系统公司于6月15日发布了采用NVIDIA的RIVA-128ZX集成控制芯片和8M SGRAM的8M Viper V330图形加速器。8M Viper V330在加速2D/3D图形和MPEG-1数字视频播放时是一个真128位的解决方案，在32位真彩下能达到1600×1200的显示分辨率、在16位高彩下能达到1920×1200的显示分辨率。内置在板上的250MHz RAMDOC提供无闪烁的刷新率高达200MHz。8M Viper V330在Windows 95/NT环境下提供a-调配、图像保真、Z-缓冲、Gouraud阴影处理、硬件三角形设置等完整的3D特性设置，达到平滑的视频效果。8M Viper V330还增加了更多的DirectX 5.0游戏和软件，包括:Direct3D、OpenGL和DVD的升级软件。　本刊记者

Xeon处理器即将上市

被称为是Pentium Ⅱ高档版的Xeon处理器目前已经整装待发。作为Pentium Ⅱ的高档版本，Xeon采用与Slot 1不同的Slot 2结构，支持最多8个CPU，使用100MHz外部主频，内置最少512K L2 Cache。顶级型号的Xeon将集成2MB L2 Cache，这些L2 Cache是专门为Xeon设计的，而不是象以往那样采用成品集成，这样它的性能与成本也就可想而知了。首批产品的主频为400MHz，已于6月29日面市，而450MHz的产品也将于9月份上市。Xeon处理器是一种高利润产品，400MHz使用512K L2 Cache的型号已经卖到1500美元，而最高档的500MHz＋2M L2 Cache的版本则高达4500美元，因此它主要应用于服务器与工作站领域。对于PC领域Intel则表示这不是Xeon的市场，但仍不排除PC厂商依此生产出“超级发烧”PC的可能性。不过目前还很少听到主板厂商宣布准备推出支持Xeon的产品，看来它将与Celeron一样很少出现在散件市场上。　北京　赵效民

DRAM市场新品迭出

在全球DRAM的价格大战中，新型的DRAM已经在实验室中展开了较量，各大DRAM厂商希望借此能扭转长期亏损或微利的局面。几个最有可能大批量生产的产品是:DDR-DRAM(Double Data Rate DRAM，双位数据流动态内存)、SLDRAM(SyncLink DRAM，同步链接内存)和RDRAM。SLDRAM由Micron公司首先发展，并得到包括苹果、三星、东芝、日本电气、富士通、松下、西门子在内的许多重量级厂商的支持。RDRAM是由Intel参股的Rambus公司研制(RDRAM中第一个R就是指它)，虽然它的支持者只有Intel一家，但Intel宣布其今后生产的CPU都将以RDRAM为系统内存设计，这似乎是在强迫业界接受这一标准。至于另一个DRAM规格DDR被认为是技术上最先进的，由于它开发较早目前已经有不少厂商的64M产品面市。这些新型DRAM单一独霸市场的机会很小，到明年DRAM将会走出现在的低谷，届时DRAM市场将会迎来另一个春天。　北京　赵效民

Aopen与华硕推出40倍速CD-ROM

在速度的竞争中，Acer的下属机构Aopen逐渐走在了前头，在首先推出36倍速光驱后，又于近日发布了全球首款40倍速光驱CD-940E，而另一家涉足CD-ROM领域不久的华硕，也紧接着推出了自己的40倍速光驱CD-S400。由于目前CD-ROM的售价一跌再跌，使得厂商只有在速度上保持领先才能获得相对更多的市场以保证利润。但不少人士认为，40倍速将是目前光驱制造技术的一个极限或者说是一个坎。如果今后再想提升，必须要开发新的驱动技术，因为在40倍速CD-ROM中的盘片转速已经在9000转/秒左右，而又没有硬盘那样稳固的支撑，因此盘片的稳定度非常令人怀疑。另据测试表明，也只有在光盘的最外圈才能区分出32、36与40倍速之间的差异，在大多数情况下几乎没有什么区别。因此有不少光驱厂商表示虽然自己完全具备生产40倍光驱的能力但不想过早进入，如果市场反映良好再进入也不迟。而新兴的CD-R和CD-RW则被认为是CD-Data领域里最有发展前途的产品，利润也相当高，被认为是在DVD-R和DVD-RW普及之前最有利可图的产品，因此不少以前只生产CD-ROM的厂商也开始进入这一领域(同时开发DVD-ROM)。这将是今后一段时间内的主要发展方向。　北京　赵效民

Intel重返Socket阵营

Intel将重新开发基于Socket平台的CPU产品。不少人士认为由于现在的Pentium Ⅱ的“怪异”设计使得它的绝对成本很难降低，这一点在Celeron的身上就能很好体现，与之相对比目前的Socket 7平台不衰反盛的局面则给了Intel不小的启发，从而使其下决心回到Socket阵营与AMD和Cyrix等厂商争夺低价位PC市场。Intel也已明确表示不会因此而中止或放慢Slot 1和Slot 2高档产品的开发，Socket处理器将只是对目前Intel产品体系的完善和加强。Intel下一个Socket产品将是现在主攻低端市场的Celeron处理器，从此也可看出Intel回到Socket世界的真正用意。但其采用的Socket规格并不是Socket 7而是Intel全新开发的，新的Socket版的Celeron使用370根脚管设计(Socket 7只有321根)，同时采用早先Pentium Pro的DIB结构集成128KB二级缓存。预计第一款Socket版的Celeron将于1999年上半年问世，起始主频则定在300或333MHz，到时它将与Katmai一道为Intel在高低两端市场同时征战。不过由于它采用了新的Socket规格，所以不知道主板厂商那时会不会全力配合。　北京　赵效民

柯达推出160万像素的民用数码相机DC260

高分辨率已经是DC的绝对发展方向。许多以前只生产普通民用DC的厂商近来都推出了自己百万级的DC，如佳能(Canon)、富士通(FUJITSU)、卡西欧(CASIO)、阿克法(AGFA)和Mustec等。而身居DC领域领导地位的柯达(Kodak)则在最近推出了自己首部160万像素(理论分辨率至少为1400×1120)的民用数字相机DC260，引起了业内极大的反响，其预计售价为人民币9000元左右。DC260有许多新颖之处，如:6倍光学变焦、每秒3张的连拍功能、可外接闪光灯、可为相片加配音、支持USB接口、使用8MB超大CompactFlash存储卡等，同时还首次加入了Scripting功能。它不但可以让用户提前设定一系列的操作然后自己执行，还可以提供一些有用的辅助信息(如相片的字节数和存储卡还能存多少相片等)。另外柯达还随DC260推出了它的简化版DC220，它采用两倍变焦，只有100万像素，因此主攻中低档DC市场。目前能与DC260相比的只有佳能较早推出的PoweShot Pro 70，但价格要比前者贵出2000多元。　北京　赵效民

武勇传——三国志群雄

日本POLON公司预定在6月18日发售由System Pro开发的运行于Internet上的战略游戏《武勇传——三国志群雄》。这款游戏可通过Internet由NIFTY-SERVE、BIGLOBE等网络供应商进行连线对战。玩家扮演的是三国时代隶属其中一国之下的一名将军，从自己国家开始，培养并锻炼该人物的各种能力素质及累积经验值，以称霸全国为目标。在网络对战方面，同国间的玩家可于线上进行即时文字交谈，敌国间也能进行指定双人对谈，如此的设计将令游戏更具可玩性。游戏设计在理想状况下，一个地图中最多可容纳100名玩家同时连线对战!一开始游戏有五张地图，往后可能在玩家越来越多的情况下，新增更多游戏地图。不过这个游戏将采用付费式会员制。　南京　摩恩网络

美少女梦工厂Ⅲ——梦幻少女

在PS上倍受欢迎的《美少女梦工厂Ⅲ——梦幻少女》最近不仅移植到了SS上，而且也移植到了PC上。在《美少女梦工厂Ⅲ》中，玩家接受妖精女王的托付抚育一个小妖精，而父亲的职业有六种不同的选择，包括流浪汉、街头艺人、商人、旅行僧侣、没落贵族和退休骑士。游戏较PS版有非常大的改变，日文版将发行四张光盘，配以全程语音。目前，杭州晶天公司正在制作它的简体中文版，由于使用了新压缩技术，将在不减少内容的情况下减少光盘数量，方便玩家使用。



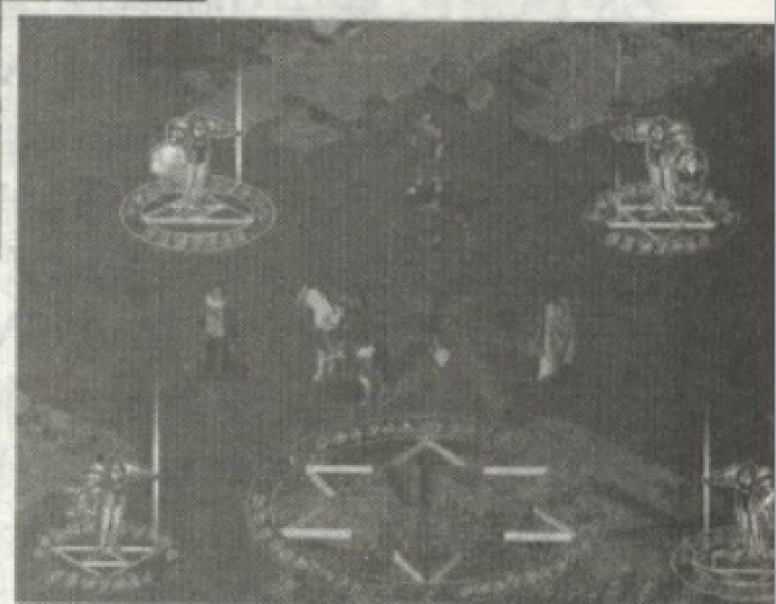
上海　萧正明

古文明霸王传

在克拉罕大陆上，千年的岁月孕育出以人类为中心的两大文明。三百年前，西方的奥尔本王联合了西方大陆上所有的人类势力，一起向生性凶残、嗜杀好斗的兽人族开战。兽人族也不甘示弱地召唤地狱的魔军前来助阵，一场空前惨烈的恶战就此展开。这场持续了数年的大战撼动了整个大陆，也同时奠定了奥尔本王国在西方称霸的基石，后世称之为奥尔本的光荣战争。奥尔本的光荣传奇随着奥尔本王的死去与岁月的流逝而逐渐凋零，三百年后的今日，奥尔本的天空中弥漫着异样的气氛，古老的封印之地传出了诡谲的低吟……

以《超时空英雄传说》系列游戏在国内建立口碑的宇峻科技8月将推出新系列游戏《古文明霸王传》。《古文明霸王传》的故事完全不同于《超时空英雄传说》系列，所有的人物、情节都经过重新设计。不过宇峻还是会专注制作角色扮演类的游戏，《超时空英雄传说》系列也会继续推出，但限于游戏产量和进度，最快也要到明年下半年才会有新一代的《超时空英雄传说》问市。游戏采用双主线剧情、非线性关卡与多重结局，玩家可选择两位不同文化背景与阵营的主角。东西方文化差异的世界将设定超过80种的兵种，包含东西方人类与怪物兵种以及神秘的古文明军团。代表东方正义和西方邪恶的两线故事各自发展，加上未来的外星人，最后会有一场大对决。两条主线故事息息相关，但几乎不重复，结局亦不相同。　上海　萧正明





银翼杀手

由Westwood制作的4CD冒险游戏《银翼杀手》(Blade Runner)将于1998年7月15日推出中文版，定价198元。在中文版中将采用全程的中文字幕进行汉化，既不失去游戏原有的风貌，又可以象观看原声英文电影一样轻松进行游戏。游戏改编于1982年由哈里森·福特主演的同名科幻电影名著，以前卫的眼光揭示了未来社会中人类与自己制造的“复制人”之间纷杂情感交织的科幻电影，它的诞生不仅对电影界产生了深远的影响，而且再一次唤起了人们对人性、未来的思考。在1997年的E3大展上，《银翼杀手》以一流的水准技压群雄，一举获得最佳音乐音效奖、最佳影像合成奖以及最佳冒险游

戏亚军等多项殊荣。　本刊记者

沙丘2000

Westwood制作的即时战略新作《沙丘2000》(Dune 2000)将于今年7月25日在国内上市，定价148元。《沙丘2000》源于多年前Westwood制作的经典战略游戏《沙丘魔堡Ⅱ》，现在以全新的界面和设计来演绎经典的剧情。Westwood在《沙丘2000》中采用了最新的图形技术，实时光源、半透明的遮掩效果、透明的烟雾轨迹和粒子式爆炸使得游戏中的战争场面变得空前的真实、壮观。真人演出的电影剧情介绍，27个主线任务和近20个支线任务再现了沙丘星球上波澜壮阔的历史画卷，所有这些都将以16位的真彩色展现在我们的眼前。新天地公司为配合游戏发行，还将在暑期推出全国范围的“1998中国沙丘2000大赛”，冠军会获得原装进口DELL奔腾Ⅱ电脑。　本刊记者

Quake Arena

John Carmack宣布Quake 3将成为一个只对应多人连线的游戏，即使是单人游戏也是和计算机控制的对手进行对战，游戏将更名为Quake Arena。id Software试图在Quake Arena里加入更多玩家期待的特色、选项以及各式各样的死斗模式，包括CTF(抢旗子)或其它相同类型的游戏。在单人游戏方面玩家所面对的再也不是面目狰狞的怪物，而是一个个跟玩家一样但是由电脑操作的人物。id Software认为这将成为十分有趣的游戏方式，但也承认这是一个赌注。过去在设计Quake与Quake 2时他们同时设计了单人游戏与多人连线两种方式，然而这两者在许多本质上却是互相冲突的。虽然单人游戏能带给玩家许多的乐趣，但开发小组还是决定把焦点放在多人游戏的设计上，希望因此能让该小组在多人游戏的开发经验里有意义重大的进展。

多人连线首先注重连线速度，在Quake Arena里最大的改变莫过于图形的表现。id Software这次将会把在单人游戏中华丽但严重影响传输频宽的游戏画面做大幅度的修改，让游戏能兼具画面品质与网路环境的传输。而在放弃单人模式所省下来的人力也将投注在多人游戏的新增模式上，如此一来地图将会更加对称，武器将会更加均衡，许多在CTF里广受玩家欢迎的要素也都很有可能出现在游戏中。制作小组表示希望以崭新齐备的多人连线游戏方式能带给玩家前所未有的游戏体验。



南京　摩恩网络

永远的毁灭公爵

3D Realms的《永远的毁灭公爵》(Duke Nukem Forever)将放弃原来的Quake引擎而使用Unreal的引擎，尽管他们已经对Quake引擎做了很大的改进。同时3D Realms也表示这个游戏不会因此而推迟很长时间，但需要一点时间去适应新的引擎。当被问及为何不使用Prey的引擎时，DNF的项目负责人George Broussard回答这是因为Duke Nukem Forever将先于Prey推出。

3D Realms表示做这个痛苦的决定纯粹是为了商业上的考虑及Unreal引擎较能符合他们的需求。据推测该公司改弦易辙的最大原因，其一可能是因为最现实的价格问题，因为Unreal比Qauke引擎便宜了不少;其二则是据闻Unreal引擎的开发工具也比Quake 2更有效率，而刚上市的Unreal也证实了该游戏的画面效果比起Quake 2有过之而无不及。　南京　摩恩网络

银河飞将:秘密任务

Origin宣布，该公司的《银河飞将:秘密任务》(Wing Commander:Secret Ops)将于今年夏末在Internet上免费发放，供玩家下载。对于Origin这样的大公司来说，在网上提供免费的游戏，而且是完全的单人游戏，还是破天荒头一遭。Secret Ops将带有56个任务，分为7个章节供下载。Origin将从夏末开始每周在其网站上推出一个章节供下载，同时还提供Secret Ops的剧情小说。　上海　萧正明

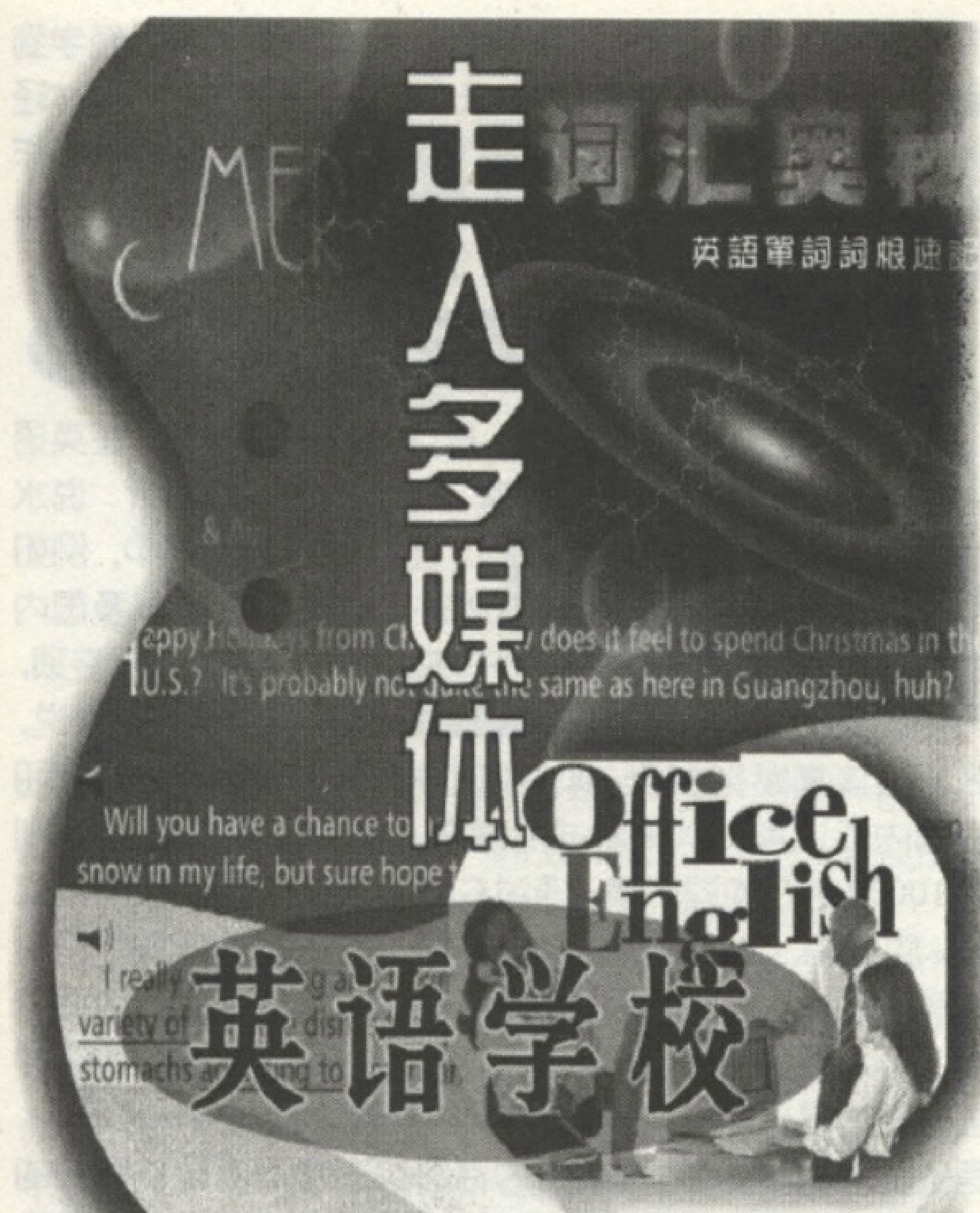
天箭

随着英特尔公司推出的奔腾Ⅱ及图形加速芯片Intel740的普及，越来越多的应用软件和游戏开始使用它们所提供的特别性能。浙江康德有限公司自主研发的《天箭》是一款在奔腾Ⅱ上运行的实时三维模拟射击游戏。游戏设计了多种飞机机型供你挑选，高标准的硬件要求保证了游戏中完美的图形表现，在高空中你可以看到犹如照片般真实的地形，先进的贴图技术使所有的景象看来更加逼真、流畅，空中飞行物均有阴影投射在地面上。为此，该公司还专门研发了三维实时引擎。游戏要求在奔腾Ⅱ外加Intel740图形加速卡或AGP加速卡的平台上才能运行得畅快淋漓。

《天箭》的故事与《天煞》相似，玩家作为肩负光荣而又艰巨使命的“地球卫士”驾驶着尖端科技的研究成果——新一代超级战斗机，为地球上的全人类、为地球母亲而战，目标是摧毁外星人在地球上建立的基地，把残暴的外星人侵者赶出地球。　本刊记者

电脑游戏预定发行榜

游戏名称	制作公司	发行公司
1998年7月		
沙丘2000(Dune 2000)	Westwood	Westwood
梦幻体育99(Fantasy Sports Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
机甲指挥官(MechCommander)	MicroProse	MicroProse
云斯顿赛车50年(NASCAR 50th Anniversary Pack)	Sierra Sports	Sierra Sports
MIA	GT Interactive	GT Interactive
星际争霸：复仇(StarCraft: Retaliation)	Wizard Works	GT Interactive
战争之潮(Tides of War)	Devil's Thumb	GT Interactive
终极文明Ⅱ(Ultimate Civilization 2)	Microprose	MicroProse
警戒(Vigilance)	SegaSoft	SegaSoft
七年战争	富峰群	富峰群
第三地球	富峰群	富峰群
地狱徽章	富峰群	富峰群
三国风云资料篇	世纪纵横	世纪纵横
风色幻想	弘煜科技	弘煜科技
古文明霸王传	宇峻	智冠
魔幻天下	光谱	光谱
网战俄罗斯	光谱	光谱
暗棋大师	光谱	光谱
决战中国象棋Ⅱ	智冠	智冠
风云	智冠	智冠
东方战记之斗战胜佛	安峻	安峻
大法师	博羽咨讯	博羽咨讯
生死之间Ⅱ	创意鹰翔	创意鹰翔
世纪战略	逆火	未定
天地冢	腾图	腾图
皇城霸业	八爪鱼	腾图
西游记之齐天大圣	前导	前导
1998年8月		
10Six	SegaSoft	SegaSoft
巴拉度之门(Baldur's Gate)	Bioware	Interplay
掌握中世纪(Get Medieval)	Monolith	Monolith
国际长程大赛车传奇(Grand Prix Legends)	Sierra Sports	Sierra Sports
可怕的舞会(Grim Fandango)	LucasArts	LucasArts
半死不活(Half-life)	Valve Software	Sierra
天定头领(HeadRush)	Sierra Attractions	Sierra Attractions
警察抓小偷Ⅱ(Lode Runner Ⅱ)	GT Interactive	GT Interactive
铁血兵团Ⅱ(M.A.X. 2)	Interplay	Interplay
退却(Recoil)	Virgin Interactive	Virgin Interactive
原罪(Sin)	Ritual	Activision
六(Six)	Red Storm Entertainment	Red Storm Entertainment
老虎森林99(Tiger Woods 99)	EA Sports	EA Sports
3D迷你高尔夫(3D Ultra Mini Golf Deluxe)	Sierra Attractions	Sierra Attractions
妖怪村主题乐园	世纪纵横	世纪纵横
三界喻Ⅱ	第三波	第三波
水浒传	智冠	智冠
1998年9月		
诺曼底第101空降旅(101:The 101st Airborne in Normandy)	Empire Interactive	Empire Interactive
正义的使者(Agents of Justice)	SimTex	MicroProse
职业棒球99(Baseball Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
职业高尔夫99(Golf Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
大刀(Daikatana)	ION Storm	Eidos
火之队(FireTeam)	Multitude	Multitude
职业足球99(Football Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
职业高尔夫99(Golf Pro 99)	Sierra Sports	Sierra Sports
疯狂99(Madden 99)	EA Sports	EA Sports
NCAA足球99(NCAA Football 99)	EA Sports	EA Sports
美国足球俱乐部99(NFL Quarterback Club 99)	Acclaim	Acclaim
英雄传说Ⅴ(Quest For Glory Ⅴ)	Sierra FX	Sierra FX
Starseige	Dynamix	Sierra
入侵者(Trespasser)	Dreamworks	Dreamworks



北京 闻涛

自从电脑进入家庭、走入学校，尤其是当Windows风靡于世，多媒体技术趋向成熟之时，在英语学习与教学这块园地中便呈现出一派欣欣向荣、争奇斗艳的景象。可以说，是多媒体技术给这块园地吹来了和煦的春风，各种电脑英语辅助教学软件便在这种良好的技术支持下纷纷亮相，为学子们铺开一条崭新的、五彩斑斓的求学之路。

时至今日，市场上已有数十种多媒体英语教学软件可供选择，它们大多以图文并茂、声色俱佳的画面展现在我们面前。大体上我们可将其分为三类——一是针对课堂教学设计的辅导类，二是用于快速提高词汇量的基础类，三是为实际应用而制作的实践类。应该说这三类软件已经涵盖了一般英语教学的各个层面。那么这三类软件具体有哪些特点呢？假如你正在学英语的话，哪一类软件是最适合你的呢？既然许多英语教学软件都以虚拟课堂的面目出现，那么就让我们也来虚拟一座多媒体英语学校，将这些课堂放进学校中来好好浏览一番吧。

一年级：辅导类——学校课堂的延伸

本年级主要开设的是“辅导班”。这一类软件的特点是：严格按照大中小学教学大纲的要求编制，与学校课堂教学紧密结合，即所谓“同步学”的方式。使学生从“苦读型”向“巧读型”转变，从“知识型”向“能力型”进化。在这类“辅导班”中，有一类是侧重于对课本知识中的某些重点、难点给予进一步的提示和分析，并通过综合练习加深学生对课本知识的认知程度，以使学生有更好的学习效果，如《高中英语三点一测》、《初高中英语综合训练》、《家庭同步学》等。另一类则是为辅导学生考试而设计的，如《98英语高考指南》、《最新英语中考指南》等。还有一类的教学目的是补课本所短，因为学校的课堂教学往往把重点放在基本词汇和语法语句方面，即“读”和“写”上，而在“听”、“说”方面则略显不足，往往会培养出不少张不开嘴的学生，所以此类“辅导班”便应运而生。虽然它也是按照大中小学教学大纲来编制的，但它把侧重点放在了语音、语感和听力上，其教学方式也比较活泼、生动，如《嘉视杰少儿英语系列》、《初中英语一点通》、《开口就说》、《努力听》、《初中英语听力模拟考场》、《听力实践》等。下面就让我们来“参观”其中的几个课堂。

一年一班：开口就说

呀！这是个热闹的地方，这里有Peter、Anne、Sue和Ken（怎么没有RYU），如果你的年龄在8到18岁之间的话，他们会很愿意和你一起向鹏博士讨教一二的。

由鹏博士主持的《开口就说》多媒体英语课堂，是以深港版英语教材为蓝本，严格依照国家教委教学大纲及现代英语教学思想进行设计与规划的，其卡通化的图形界面非常适合中小学生的口味，你可以从6CD中选出与你当前的英语学习程度相适应的一版开始学习。鹏博士总共为你准备了约18000道练习题和原教材配套录音磁带中的绝大部分内容，应该足够你课外“享用”的，要不然怎么能堪称博士呢？

《开口就说》为你准备了六个模块：“教与学”涵盖了课堂教学的全部内容，通过语音教学、词汇教学、句型教学、书写教学以及情景教学使你有机会有场合使用英语，达到对语言能力的掌握，提高听说能力，体现交际教学的新思路。“练习屋”除了采用多样化的习题类型外，更注重让你在理解和操作中达到学英语的目的。“欢乐屋”让你扮演一个小故事中的角色，同另外两个可爱的卡通形象一起，以生活细节为线索使用学过的语言知识；“通往100分”为你提供了自我挑战的测试园地，当然你也可以用它去“挑”别人。“请教鹏博士”可以帮你找到有声字典。“闯一闯”教你知道更多的英语文化背景和西方的风土人情。从这六个模块不难看出，鹏博士的目的是要使中学生们能够在学习英语课本的同时，开拓更大的知识面，尽可能地将所学到的语言知识从书本上搬到实际中去，克服许多中学生说不出、记不住的语言障碍，培养“开口就说”的语言意识。

一年二班：努力听

坐在本教室中，你确实需要认认真真地努力去听，才能完成所修的课程。这个教室是专门为初中学生开设的，课程内容以初中英语教学大纲为依据。在学习过程中，你是无法看到课文原文和中文译文的，只有几个生词给出提示。所以你只能“被迫”努力听清、听懂课文内容，才有可能解出习题中的答案。全部课程共包含了初一到初三的86个单元、288个小节，每一小节的课程都是通过填空、选择、是非判断三部分习题贯穿起来的，每部分习题都针对

一段不同的语音课文。因此在本教室中，你的大部分学习时间都应该是在立直了耳朵努力听中渡过的。

一年三班：听力实战

这又是一个采用“紧逼式”教学的课堂，这里所针对的是大学生和准备参加TOFEL考试者。教学内容完全依照大学四级、六级大纲的规定和TOFEL听力部分的要求编制而成。由于无法看到课文，你只能依靠耳朵，集中精力仔细去听了。学习过程真是格外的简单——听短语、文章，做选择习题，最后进行模拟考试，如此简单的目的显然是要你把绝大部分注意力全放到努力听上面去。

一年四班：轻轻松松进考场

中学生课程繁重，能把教科书内容掌握好已经很不容易。《轻轻松松进考场》的设计目的是帮助学生掌握学校所学知识。它包括初一、初二、初三三部分，与现行教材一致，内容紧扣教材，主要学习内容包括音标、单词、选择、阅读、作文等，辅以亲切的卡通风格操作界面和全程的标准英语配音。

多数学生都喜欢电脑游戏，如能在教学软件里引入适当的游戏，可以改善学生的情绪，提高学习的兴趣。《轻轻松松进考场》引入一个神话历险，伴随教程从头发展到尾。故事图文并茂，欣赏娱乐性很强，使学生在学习过程中得到放松。

我们都知道，英语学习的过程基本上是一个记忆的过程。记忆可以从两方面着手：一是巧记，即寻找记忆方法；二



是重复。《轻轻松松进考场》就是按照这样的思想设计，以重复为主，以记忆方法为辅，根据人体的遗忘曲线，使用了FIBONACCI函数。它可以把重复活动自动安排到记忆点上，及时提示同学们应该重复的内容。《轻轻松松进考场》科学记忆法包括两个方面：一是加深印象，提高记忆强度；二是及时反复，减少遗忘。为加深印象，《轻轻松松进考场》采用联想、对比、归纳等方法；减少遗忘则使用遗忘曲线计算应该复习的内容及时反复。

“教师导学”是《轻轻松松进考场》软件的独到之处。传统教学软件将主动性交给学生，学生必须记住已经学到哪里，什么是自己的弱项，今天应该复习哪些内容等。《轻轻松松进考场》能让学生直接学习知识，而不是忙于操作电脑和寻找学习内容，因为《轻轻松松进考场》都给他排好了。

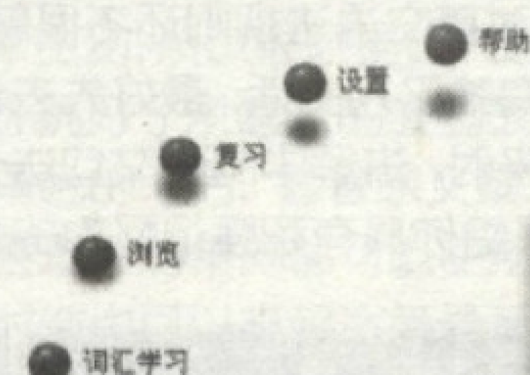
二年级：基础类——掌握单词的利器

词汇是语言的组成元素，是学习外语的基础。在英语学习中，要想有效地加强阅读、理解能力，提高听、说水平，离开词汇学习是办不到的。在各种外语测试中，例如美国的TOFEL、CELT、GRE，英国的CPE以及国内的硕士研究生英语测试等，无一不将词汇列为测试的专项，可见词汇在英语学习中占有极其重要的位置。一般来说，我们应该掌握5000至7000单词才能满足阅读英文书籍和在国内通过英文水平测试的需要，要通过TOFEL考试则需10000左右的词汇量，通过GRE则要10000以上的词汇量。应该说，绝大多数从事英语学习的人都深知词汇积累的重要性，但很多人因找不到正确、有效的学习方法而苦恼，有人甚至不惜花费大量精力、时间去背词典，但这种死记硬背得来的结果往往是错误百出。因此找寻一种科学、有效的单词学习手段，便成为许多英语学习者亟待解决的问题。单词辅助学习软件便在这种“大气候”下，随着电脑的“平民”化、家庭化应时而生了。这类软件一般针对个人学习者设计，在吸取并总结以往英语教学经验的同时，还利用电脑自身的特点创造出一些新的学习方式、方法，给学习者创造出良好的学习环境和语言环境，其科学性在实际应用中得到广泛的证实，因而受到了英语学习者的普遍欢迎。在这方面最典型的例子便是最早大规模推广电脑辅助英语词汇学习的《轻轻松松背单词》系列，至今这个系列仍颇受英语学习者的青睐。除此之外，还有《词汇奥秘》、《新纪元词汇博士》等“后来者”，亦带来了各具特色的英语学习方法，其科学性、生动性同样得到英语学习者们的认同，下面就让我们来访问一下这些新“到任”的英语教师们。

二年一班：词汇奥秘

来，让我们坐在大××下，听我讲那词汇的奥秘……（哟，谁打我头！）你初学英语时，是不是觉得背单词和背圆周率3.14159265...差不多——就是一些字母的组合？就算你已学成英语，也一定还会对当初拼命背单词的“痛苦”量变过程记忆甚深。其实呢，背单词也可以是件轻松快乐的事，只要你了解以下事实：英语中除一小部分基本词汇外，大部分是由来自于拉丁语和希腊语的具有特定含义的词根和词缀组合而成的，具有很强的逻辑性。只要掌握了这一特性，便能很容易地记住由词根派生而出的一系列衍生词，当然，你得先记住词根。

《词汇奥秘》正是利用上述特性来帮助你背单词的，它共收集了698个词根和434个词缀，给出了由这些词根衍生的12000多个单词。它所强调的是单词的构词过程，而



不是拼写。通过它，你就会知道那些“古古怪怪”的生词都是由哪些简单的“部件”组成的了，这样再开始背的话你一定会觉得比原先的“楞背”要来得愉快的多。

在开始学习前，你可以为自己设定好每天学多少个单词、从什么词根学起、学习速度是快还是慢。开课后系统会自动为你统计学习时间和完成进度，你将按照听词发音、词根讲解、听例句、听写单词、解释词意的顺序来完成一个词根所衍生的一组单词的学习，而后你可以对当前的一组单词进行全方位的重新浏览。《词汇奥秘》还可以通过历史记录回顾以前学过的单词，或者进入浏览界面查询你所需要的词根、词缀和单词。《词汇奥秘》所采用的是主动与被动相结合的教学方法，再辅以助记手册。当你陪我去爬香山主峰“鬼见愁”的时候，可以拿出手册来边爬边看边念着：词汇有奥秘，鬼愁我不愁……

二年二班：新纪元词汇博士

本教室中的这位“博士”真的十分富有，他拥有大中小学、GRE、TOFEL、新概念、许国璋、商贸、医学、电脑等多种词库，还允许用户自定义词库。虽然它显得有些杂七杂八的，但给人一种蛮全面的感觉，可以从多方位满足人们的学习需要。这里的学习方式主要是通过例句、近义词、反义词、相关词联想帮助记忆，系统会自动提示复习，并记录单词的熟练程度。另外还提供彩球、赛车等多种游戏化的学习方式，且提供两人比赛词汇量的“场地”，可以用抢答的方式来比比看谁的单词记得更熟，这应该算是快乐型教学法的一个典型例子。

二年三班：挑战GRE和挑战TOFEL

这里向GRE和TOFEL挑战的办法就是采用词海（20000余个）+题海（4000余道）+文海（200余篇）的战术，通过阅读、类比、反义、填空等方式进行学习，还有GRE和TOFEL的模拟句型、题型练习以及应考技巧的讲解等，这里所采用的应该算是强化型的教学法。

二年四班：英语听力大师

走进这间教室，你的第一个印象一定就是：它的“座位”好多哟！没错，《英语听力大师》是个多用户系统，最多可允许50人同时上线学习，每人以用户名和密码相区分，由一名超级用户进行管理。那么，为什么要把“听力大师”归入“基础类”呢？因为它给人的感觉是在单词学习方面投下的笔墨并不比听力训练少，反而似乎更多一些——仅管它名唤“英语听力大师”。的确，如果连单词还没学会几个，又何谈听与说呢？《英语听力大师》的“起源”是来自清华大学出版的中级英语教材《新英语教程》，也就是说如果你有兴趣的话，可以拿《新英语教程》作参考手册。

在词汇学习方面，《英语听力大师》包括了中小学、大学、新概念英语、TOFEL和GRE等多套标准词汇表，含英语一至四级（国家教委标准）的所有听力部分。这里的老师允许你自行决定每天学习多少个单词，自己设定复习间隔时间，例如可以按一般的单词熟记规律设定为隔一天复习第一次，再隔七天复习第二次，再隔三十天复习第三次。当你开始学习的时候，你所学的单词已被分成了四种类型，其中“今日词汇”是你今天要学的新词；“复习词汇”是已学过的单词，系统会按复习间隔的设定按时“拿”出来让你复习；“过期词汇”是你没能按时复习的单词，需要赶快补课；“永久性词汇”则是你已经熟记的单词。学习新词是通过浏览、听读、练习拼写的方式，还可打印出单词卡片供随身携带。复习则是通过英译汉、汉译英的练习测试来完成的。不难看出，《英语听力大师》所采用的是科学型的教学方法。

在听力训练方面，如果是用于学校教学的，系统可提供最多50名学生的成绩管理功能。在开始听力训练前，你必须先从备听材料中选出一篇课文。可以全文播放，也可以只听其中一段，还可以打开测试窗口查阅课文、对照中文、做问答练习等。这里还提供了制作教学磁带的功能，既可用于个人随时听复习，也可用于课堂教学之中。

《英语听力大师》的一个显著特点就是考虑到了学校老师在教学过程中的实际需要，为教师们提供了新的教学思路和便利方法。而对于个人来说，则提供了较正统的、较规范的学习计划，突出科学性、计划性和实际效果，而不太注重趣味性教学，对于那些决心靠努力、勤奋和韧性掌握英语的学子来说，是个不错的学习工具；但对于象我辈这样又想学英语，又想娱乐的“玩家”来说，则有可能会导致中途缀学的下场，但愿不要有太多的年轻人象我……

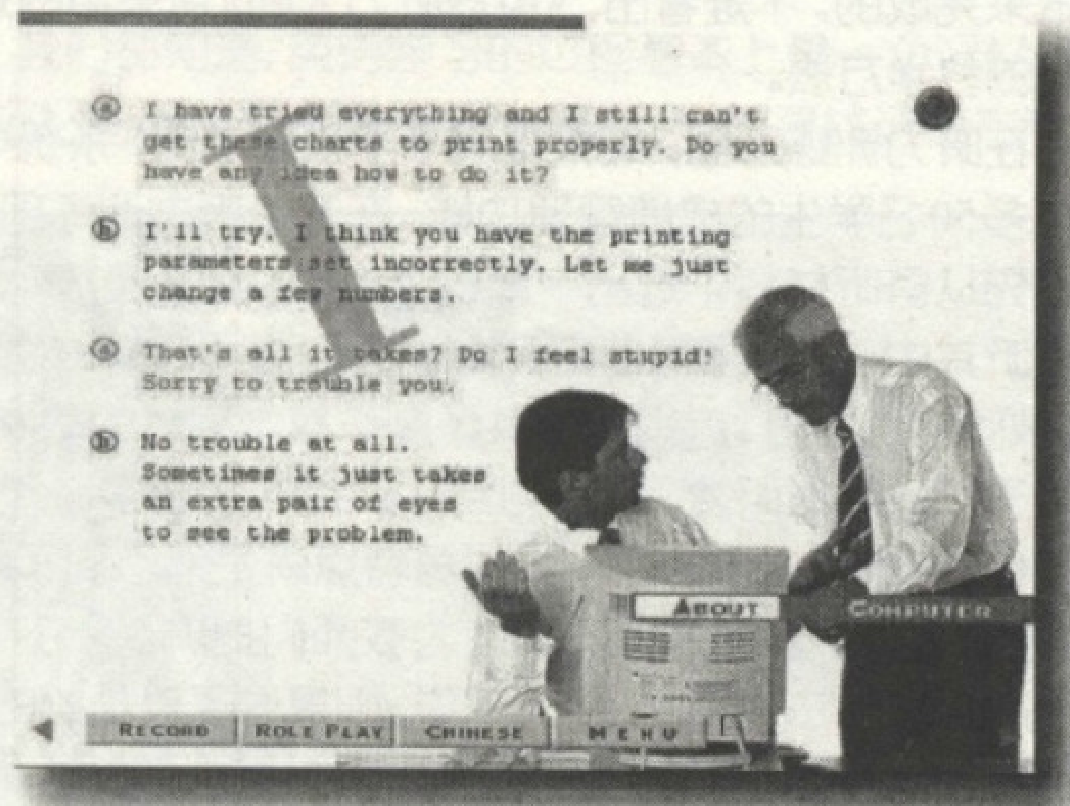
三年级：实践类——走向实用的阶梯

学英语就是为了用的嘛，背了那么多单词、学了那么多句型，然而总是有些人依然张不开嘴、听不懂话。没关系，本年级的许多课堂就是专为这些人“治疗”嘴巴和耳朵的。这类英语教学软件应该说是三大类中最丰富多彩、生动有趣的了。在它们当中，有许多都有明确的针对性，如《办公室商业英语》、《轻松说英语》、《英语听说直通者》等，将教学内容按商务、社交、新闻、旅游、购物、生活等分类，为那些想在某一范畴内“速成”、“急用”者提供方便。

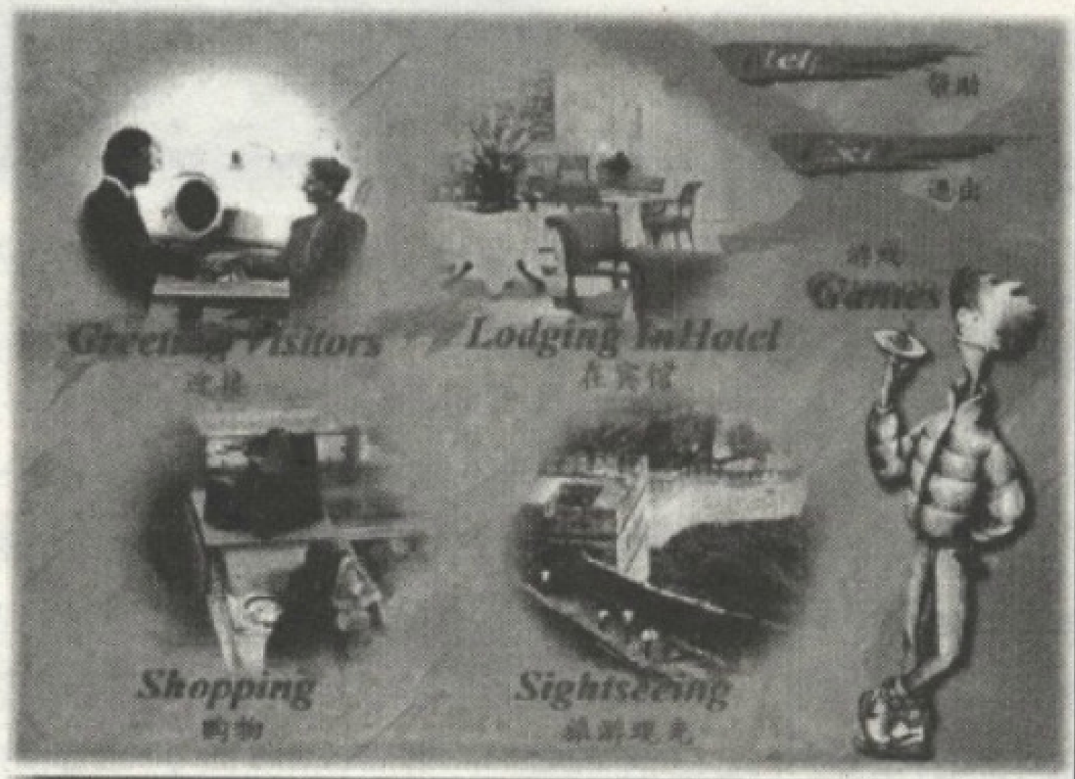
实践类的英语教学软件大多将重点放在“听”、“说”上，采用人机对话、图片、影像等方式，力图将学习者置入它们所营造的语言环境中去，使学习者了解在这一领域内，西方人的语言习惯和某些行为习惯。这种从感性认识出发，再加以理性学习的方式，往往会使学习者收到良好的效果，下面让我们来浏览几个“课堂”。

三年一班：办公室商业英语

什么！你说你不是个商人？但你生活在商品社会中啊，况且每天还都得在一间“室”内为“公”家“办”一些事，怎么能说没关系呢？其实，《办公室商业英语》的教学范围并不仅仅局限于办公室内和商业领域，可以说它涉及到了西方社会生活中的方方面面，还是让我们赶快走进教室来瞧一瞧吧。你看，《办公室商业英语》所注重的就是实用性，各章节其学习重点相当明确。它的目的就是叫你在掌握一定词汇量的前提下（别告诉我你还没背单词呢），不仅要提高口语会话能力，还要了解并熟悉西方人通常的工作、社交方式和习惯。全部共三集教材中收录了大量工作及社交“场景”，诸如招呼、询问、介绍、约定、安排、提议、电脑、电话、公文、讨论、闲聊、服务、签约、说服、沟通、贺卡、书信、留学、推荐等多方面的数百个“场景”，你可以按顺序逐个学下来，也可以根据自己当前的需要或兴趣选择某些“场景”做重点练习。在它所附的那本



又厚又沉的教材中，还对每一类“场景”西方人所特有的习惯都进行了说明，指出了东西方的差异，让人看了真是觉得蛮有趣的，自然也加深了印象。不过嘛，由于社交“场景”具有千变万化的特点，任何英语教材都难以将其穷尽，所以《办公室商业英语》还提供了另一种学习方法，这就是从沟通方式的角度出发，掌握人与人之间的沟通规律，例如表达情绪的方式、发表意见的方式、坚定立场的方式、探听虚实的方式、满足需求的方式等等。掌握了这些具备一定通用性的交际方式，你便可活用于各种交际场合之中。如果说“场景法”是针对“点”的教学方法的话，那么“沟通方式法”则是涵盖“面”的教学方法，《办公室商业英语》让点面共存，使其教学方式更加趋于完善。在具体学习过程中，《办公室商业英语》允许你自行选择所需的“场景”或“沟通方式”，而后进入课程听朗读、看讲解、做练习。这里的“老师”发音可是相当纯正、清晰的哟，你可以通过话筒跟读并回放对比，所有课文都有中文对照，让你在“怀念祖国”的时候去看上一眼。在讲解部分中，你可要好好看看这篇课文的写作要点和文章结构，还有那些词组和短句的用法和意思。如果你对英文语法规则还不很熟悉，不清楚主谓宾语、介状冠词有啥区别的话，最好先去语法精灵那里补一补。当你再回来时，讲解中的课文句法分析便是小菜一碟啦。另外，为了给你具有超强记忆力的大脑



添一项“举一反三”的附加属性，你还会被带到“替换练习”的老师面前，你可以选择单词、短语、从句以及全句的替换改写练习，你会发现英语也同汉语一样那么有趣——同一个意思可以用那么多不同的单词、语句来表达，其间有那么多微妙的差异，真是“人嘴两张皮，越说越神奇”……

三年二班：大嘴英语

据说西方人以嘴大为美，本教室内便有数名“大嘴俊男”和“大嘴靓女”为你演绎什么叫作“没有张不开的大嘴，没有学不会的英语”。一般来说，假如你在用英语进行交际时，陷入听说不灵、口齿不利的窘境，或是说不出话，或是说出来极为难听，那一定是因为你缺乏语言环境，需要用时产生害羞心理造成的（这里排除词汇量不够的情况）。《大嘴英语》就是针对这一点来设计的，共有六位“大嘴老师”将你带入机场迎宾、宾馆接待、观光旅游、购物、餐饮、商务谈判、告别七个部分共三十余段场景对话中，教学采用互动方式。首先你可以通过“看录相”熟悉老师的发音和语气，还可以进行跟读、录音、回放来感觉一下自己是否学得象。接下来要看一下课文中重点词汇和语言点的讲解，并学习相关的语言背景知识。再下一步便进入交互式教学，由你扮演一个角色同老师对话。由于《大嘴英语》采用了其所特有的非特定人语音识别技术，所以“大嘴老师”们可以准确地分辨出你的语音、语调是否正确，如果他们发现你的英语发音不是很地道就会及时地给你提个醒，这当然比你自己去感觉、拿捏发音来得准确方便得多啦。

三年三班：英语漫画通

走进这间教室，你便来到了洛杉矶漫画家ALEX的漫画生活中。ALEX的幽默短剧会让人感受到不小的乐趣，由于每个故事均有漫画相配，加之剧中的语音语调又格外清晰生动，所以很容易让人进入其所营造的语言氛围中去。在你挑好了所喜欢的漫画故事后，可以全文或逐句倾听其中角色的对话，看看原文或对照中文译文，对原文中任何不甚理解的单词都可以使用在线词典查找其发音和词意，同时你也可以拿起话筒录音，跟着人家一块儿说。另外《英语漫画通》还支持因特网连线，你可以顺着这条线儿溜进全球网络英语角逛一逛。

三年四班：新空中英语教室

本教室的课程主要是针对大学生和具有中上英语水平的人开设的，其内容以新闻英语为主，包括经济、体育、政治、科技等几个方面。学习方式比较简单，你所要做的是先将全文边听边看地"过"一遍，而后在"词义"选项中搞清本课重点词汇的准确意思，再通过选择、填空练习题熟悉一下重点词汇和重点语句，最后剩下的就是反复听读全文直至熟练掌握。

三年五班：365天轻松英语

这里的课程的确很轻松，其内容涉及了日常生活中的各个方面。就象订菜谱一样，《365天轻松英语》也为你的一年订了一份每日学习谱——两句对话＋一篇短文＋两个句子＋两个单词＋一个词的小测验／天，这份"英语套餐"大约是一个小时的量，而且其中不乏幽默诙谐之处，一般来说只要你稍有一点英文功底，这份"套餐"便会给你带来轻松的感觉，使你有兴趣日积月累地学下去。

部分多媒体英语教学软件功能一览表

名称	适用水平	适用范畴	语音水平	话筒录音	语音识别	中英对照	模拟测试	语言背景知识	辅导手册	运行环境
开口就说	初级	中学英语	好	无	无	有	有	有	无	486以上、Win3.X/Win95
努力听	初级	初中英语	好	无	无	无	有	无	无	486以上、Win3.X
听力实战	中高级	大学英语	好	无	无	无	有	无	无	386以上、DOS/Win95
轻轻松松进考场	初级	中学英语	一般	无	无	有	有	无	无	486以上、Win95
词汇奥秘	中初级	12000常用词	好	无	无	有	有	无	有	486/66以上、Win3.X/Win95
新纪元词汇博士	中初级	大中小学及TOFEL、GRE考试	一般	无	无	有	有	无	无	486以上、DOS/Win95
英语听力大师	中初级	英语考级和学校教学	一般	有	无	有	有	无	无	386以上、Win3.X/Win95
办公室商业英语	中级	社会交际	非常好	有	无	有	无	有	有	486以上、Win3.X/Win95
大嘴英语	初级	日常生活	好	有	有	有	无	有	有	486/100以上、Win95
英语漫画通	中级	日常用语	非常好	有	无	有	无	无	有	P5以上、Win95
新空中英语教室	中级	新闻用语	好	有	无	有	有	无	无	486以上、Win3.X/Win95
365天轻松英语	初级	日常用语	好	有	无	有	有	无	无	386以上、Win3.X/Win95
轻松说英语	初级	日常生活	非常好	有	无	有	有	无	有	386以上、Win3.X/Win95
英语听说直通车	中级	交际、商务	一般	有	无	有	无	无	无	386以上、Win3.X
美国会话120	初级	日常生活	一般	有	无	有	有	无	有	486以上、Win3.X/Win95

WS CD 光盘快送

全球用户光盘快送
Worldwide Send CD

光盘快送进入千家万户

本刊记者

注意本刊近期广告的读者会发现，一种新的软件行销模式出现了，那就是“光盘快送”。目前正版软件的销售渠道通常有以下几种:1.通过软件专卖店零售;2.在某些提供邮购服务的软件店邮购;3.通过购买某些硬件获得捆绑销售的正版软件。光盘快送和普通的邮购又有什么区别呢？我们固然关注游戏制作厂商，但是软件的行销是确保软件制作厂商获得回馈的唯一渠道，所以对于新的行销模式记者也抱了很大的好奇心，带着一些疑问，我们采访了光盘快送中心的杨南征先生。

记：您是出于什么想法开始做“光盘快送”的呢？

杨：做为一名光盘消费者，多年来我都在做一个梦：安坐家中拨个电话，花上二、三十元，随时想要的优质光盘便能自动送上门……不幸的是，我同时也是一名光盘开发者。根据5年来的光盘开发经历，我深知以今天高昂的开发成本和降不下来的店面销售成本，要实现这个梦想还非常遥远。我曾多次试着把亲手开发的游戏光盘以接近盗版的价格拿到市场上去，每一次都没成功:利已经很薄了，销量还是上不去。我怎么也想不通，为什么销售商占了一半的利，还只肯代销。而产品卖了半年，还没出北京城!

记：于是您就想到了“光盘快送”？

杨：是啊，有一天，手里玩弄着一张光盘片，它是那样轻，那样薄。但要把它送进千家万户，难道非得花那么多钱不可吗?我想起了光盘开发圈子里朋友们常用的一种廉价寄盘方式：两片泡沫塑料板夹着裸盘插入一个信封。为什么不能用这种方式把光盘直接寄给用户呢?这样，几乎用批发价就可以把所有的光盘卖给每个最终使用者，而开发出版商的利润则丝毫不减。并且，航空快信每件享受30元的保险，投递手续简便，由邮递员送盘上门，其邮资不受距离影响。

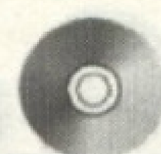
记：做软件的邮购服务有2个困难，一个是光盘是易损品，很容易在邮寄过程中损坏，而且目前国内的邮递系统有时候是很慢的，而且会发生途中遗失的问题，导致用户反感，您考虑过这几个问题么？

杨：我当时做了几个样品拿到邮局。在邮局朋友的帮助下，我们实验了十数种材料和设计，最后通过了抗冲击试验、抗磨擦试验、抗拉伸试验、抗弯折试验，得到国家邮政部门的认可，并申报了国家专利。(杨先生向记者展示了样品以及他们做抗冲击试验时所使用的光盘)

我们也考虑过邮递系统可能存在的问题，光盘快送中心最近对包括西藏地区在内的全国200余个试点进行往返快送试验，结果：送盘246片，平均单程用时3.6天，平均每片邮资2.74元，丢失破损率0，这个结果可以接受。

记：光盘快送和一般的邮购有什么区别么？

杨：光盘快送可不同于以往的光盘邮购，首先是便宜，快送光盘比邮购光盘的价格低得多，一般都会让您省下1/4至2/5的钱。其次是快捷，快送光盘比邮购光盘的速度快得多，全国绝大部分地区都能在3至4天内到货。再者，快送光盘不象邮购光盘那样需要到邮局取货，而是由邮递员送盘上门。邮购光盘的包裹邮件往往与笨重的货物混装于铁路运输，即使加上里外三层的厚重包装，也难免被挤压损坏。而快送光盘与信函同装于 （下转39页）

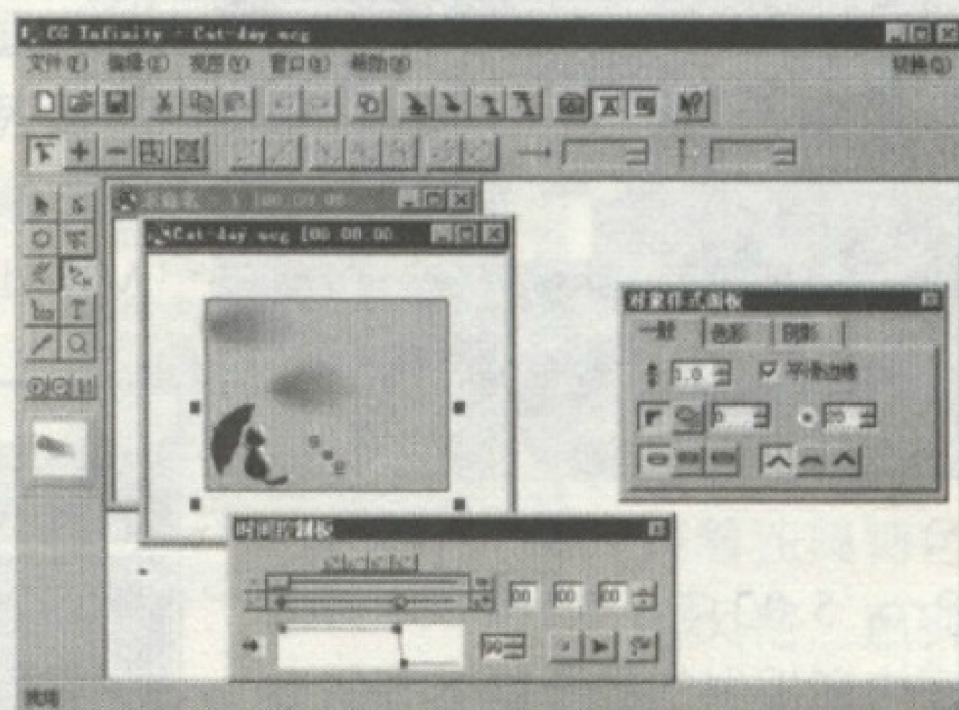




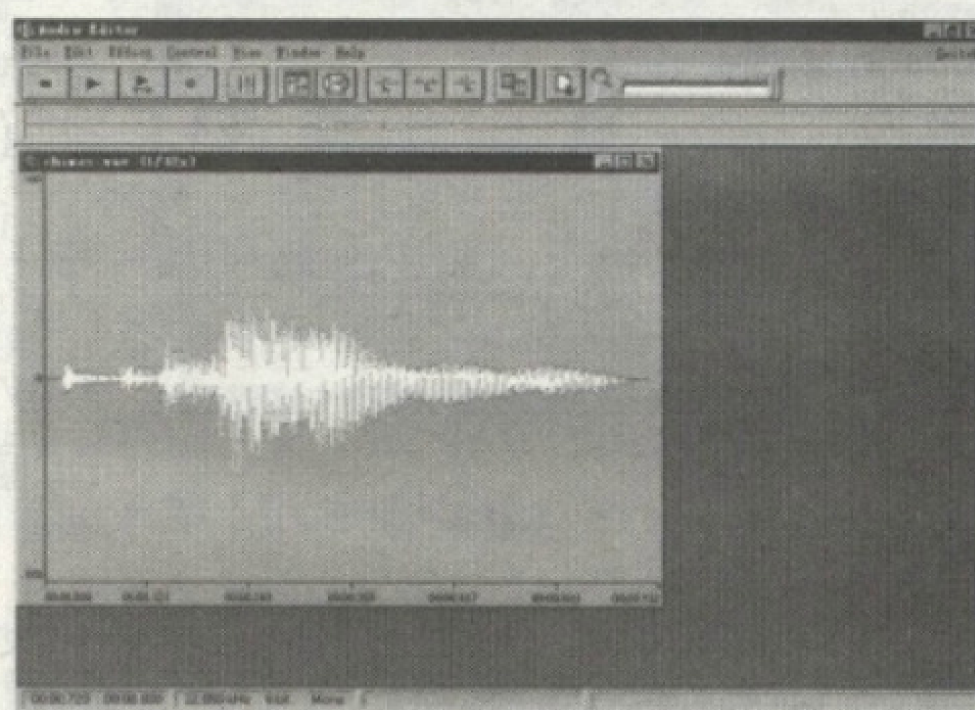
随着PC计算性能的日益提高，原来需要使用专业特技处理机进行的非线性视频编辑工作，现在也能够在普通PC机上完成了。目前，PC机上比较流行的非线性视频编辑程序有Ulead MediaStudio Pro 5.02和Adobe premiere 4.2。友立公司的MediaStudio Pro是一个崭新的非线性视频编辑软件，支持Intel的MMX技术，具有完善的非线性视频编辑功能。最重要的是，Ulead MediaStudio Pro经过了完全汉化，对于广大中国用户来说，是一个不可多得的非线性视频编辑软件。MediaStudio包括几个独立的程序，分别用来完成不同的功能。它们是：视频编辑器Video Editor、音频编辑器Audio Editor、视频捕获程序Video Capture、视频绘图程序Video Paint、向量绘图CG Infinity。



Video Editor是MediaStudio的核心。Video Editor的客户窗口分为两个部分：视频轨道和音频轨道。其中视频部分包括两个主视频剪辑轨道，在这两个轨道之间的是转换效果轨道，以及三个视频标题轨道。音频部分则有五个音频剪辑轨道。可以在这些轨道中相应插入不同的视频片段、视频转换效果片段、标题片段以及音频片段，从而构成一个图、文、声并茂的视频动画作品。笔者曾把自己用CG Infinity创作的一段无声的视频序列调入Video Editor，再在视频序列相应位置插入了一段音频效果（当然，可以用Audio Editor制作出你喜欢的音乐片段），经过一些简单的编辑调整，选择File菜单中的Create|Video File就可生成一个完整的包括视频和音频的作品。当然，这只是比较简单地使用Video Editor的一个例子。它的功能还远不只这些。

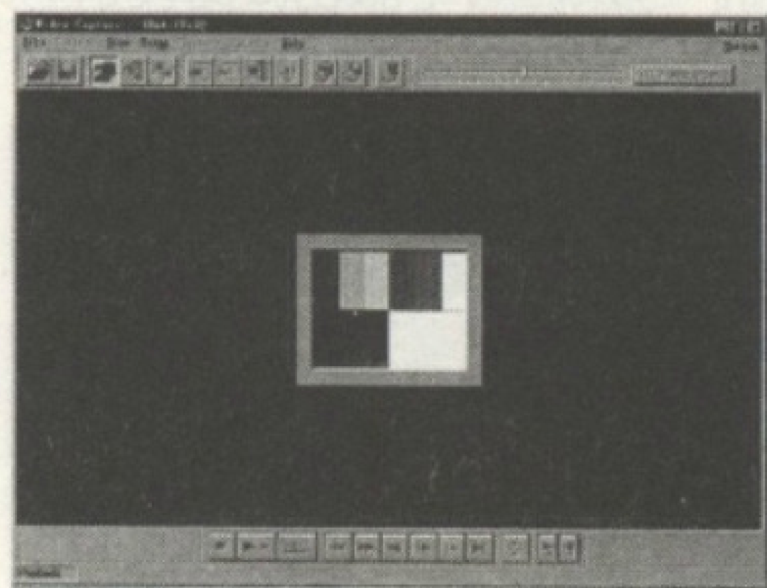


Video Editor有极其丰富的效果库，可提供对各种工具和文件的可视化存取，包括变形、视频滤镜、音频滤波、特殊效果、移动路径、项目库和用户定义文件等功能。你可以根据自己的爱好从效果库中自由选择各种风格来润色你的视频和音频创作。尤其值得一提的是，Video Editor提供了大量各

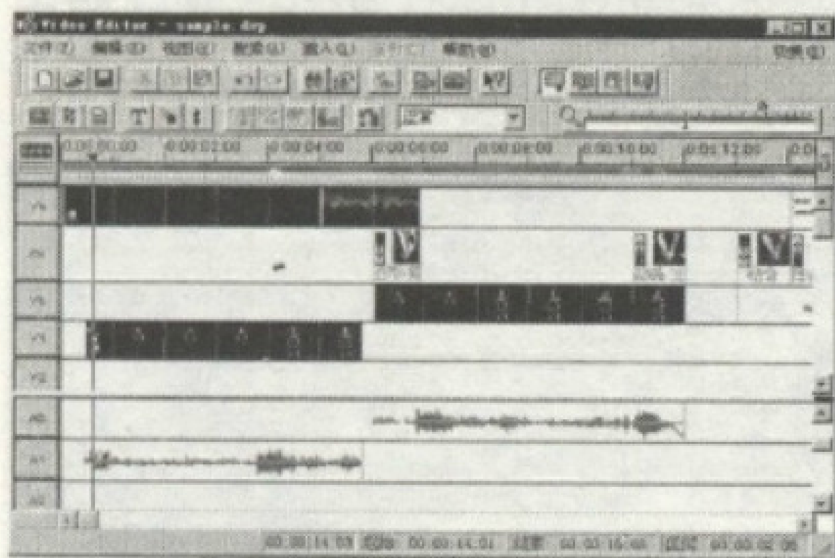




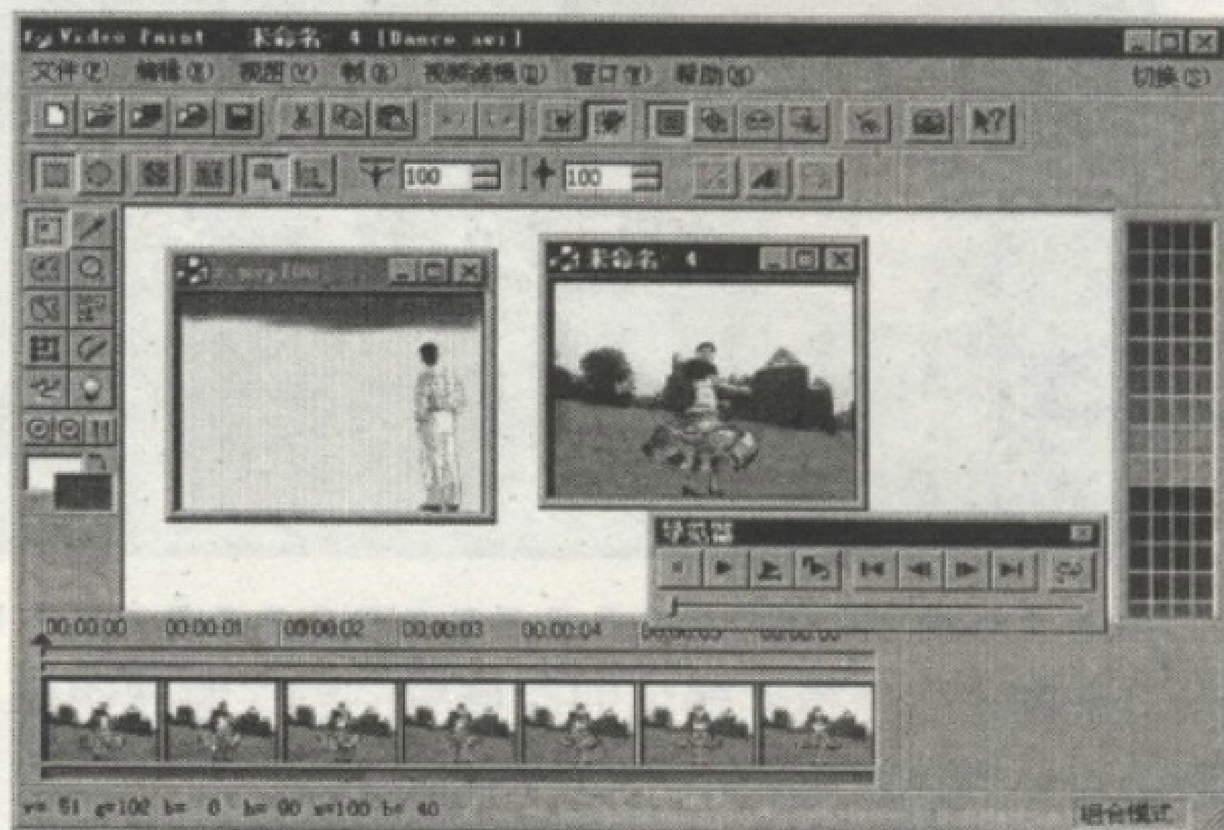
具特色的转换效果(Transition Effect)，包括三维方式、擦除、剥落、滑动、伸展、推动、滚动、旋转等等，让你可在两个视频序列的切换中加入令人赏心悦目的效果。另外，它的标题插入功能也别具特色，可以让你随意地在视频图像上叠加字幕，并可设定文字的不同色彩及其在屏幕上的滚动(Rolling)模式等风格，可以说在一定程度上相当于一个简单的视频字幕机，非常适合于在电视片的片头等制作中包含文字信息的需要。



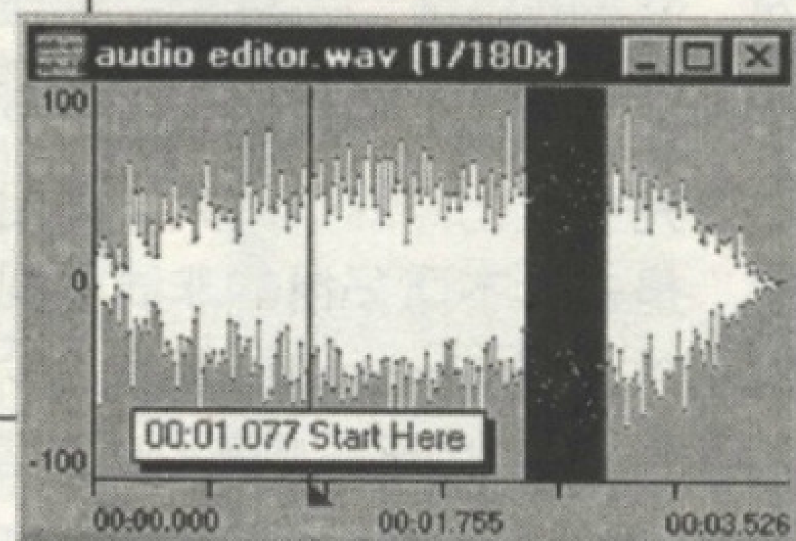
除了Video Editor本身对视频动画制作的强大支持外，你还可以利用MediaStudio Pro 5.02中的Video Paint程序所提供的数十种不同的专业笔触及百宝箱功能，制作出绘画、修改、补强及复制等效果，并选择Macro功能将绘画的所有过程全部记录下来，以便将来重复使用，而且都可以存储为Video Editor的数字视频项目文件(Digital Video Project，*.dvp)格式，以便于再编辑。

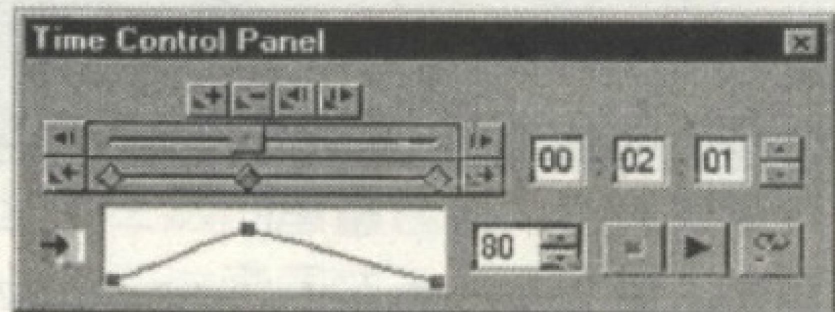


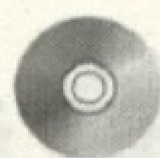
CG Infinity，这是一个构思新颖、设计独特的字符、图形生成程序，可以让你创作复杂的动画标题和运动图形。其程序界面如下图所示。从入门到自己创作，CG Infinity都为你提供了简洁易用的手段。对于一位初次使用者而言，只需在其作品库(Production Library)中选择自己喜爱的对象，



然后再给每个对象规定运动路径(Moving Path)，这也可以从作品库中选择。要是想写些字的话，只需选中文本工具(Text Tool)，就可以随心所欲地加上文字，同样可以给这些文字规定运动路径，这样就制作了一个简单的动画。要想看看大致的动画效果，可以在线框状态下(FireFrame)用时间控制面板(Time Control Panel)播放，来提高运行速度，若要观看完整的动画效果，则可在预览(Preview)状态下播放，但此时的运行速度比较慢。如果想要将自己创作的动画变成视频文件，可以利用其File菜单中的Create Video File选项，此时可以选择生成不同的视频文件格式，如AVI、MPEG1等等，还可设置压缩方法以及数据传输率等参数。最后生成视频文

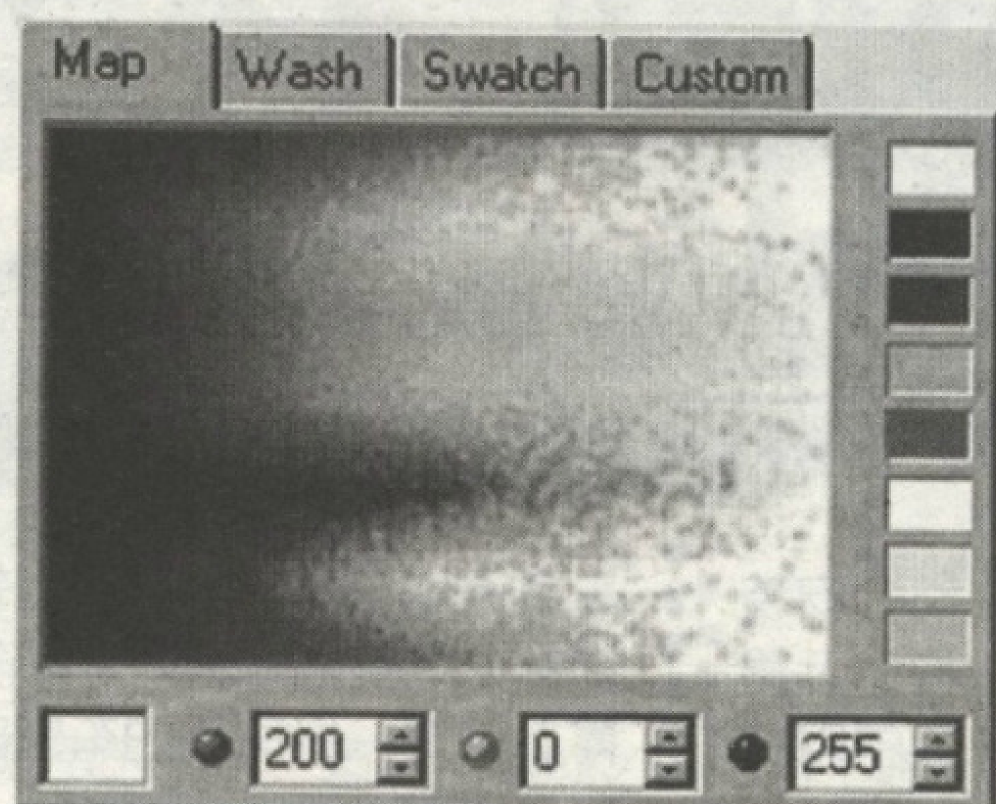




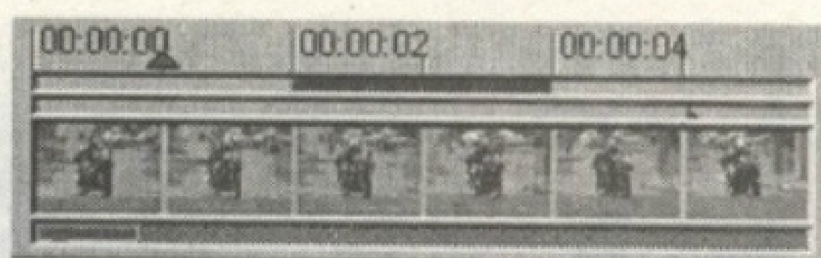


件，所需的时间取决于机器的配置，一般是几分钟到几十分钟，你就可以看到自己创作的视频动画的效果了。

要想制作一个有创意的精美视频片段，则需要一定的艺术素养和想象力，尽管如此，CG Infinity 仍然能够很好地实现你的设想。比如，它提供了针对对象和文字的色彩和阴影效果的设计，色彩可以分别针对线条（Line）和填充（Fill），不但可以设定单一色彩（Single），还可以设定梯度（Gradient）和纹理（Texture）风格的色彩，此时又有许多现成的色彩模式供你选择，其魔术（Magic）色彩功能可以满足几乎无限的色彩需求。对于专业级的视频动画设计者而言，CG Infinity 同样也能在一定程度上满足需要，它具有完整的绘图工具，可让你轻松地创建出精彩的基于矢量的图形。其丰富的图形变换工具，可以实现调整大小、旋转、倾斜、透视、扭曲、封包线等功能。另外，还可根据对象、线条或弧形来创建移动路径，以产生灵活自如的动画。同时，能够利用关键帧和属性控制，对对象做基于时间的变换。



以上简略介绍了 CG Infinity、Video Editor、Video Paint 的主要功能和特色，相信读者已对 MediaStudio Pro 5.02 简体中文版有了大致的了解。



事实上，MediaStudio Pro 5.02 还有许多显著的特点，例如：它支持的动画、视频和音频文件的格式非常广泛；支持所有 Video For Windows 兼容的捕捉卡及编码／解码器（Codecs），如 Intel Indeo、Cinepak 等；渲染和预览的速度快；精确的设备控制、色彩校正和完善的关键帧支持功能，以满足专家级的要求。可以说，MediaStudio Pro 5.02 提供了针对数码视频编辑的完整而强大的解决方案，从视频采集到视频动画创作，到视频和音频信息的编辑合成，都有着独具特色的风格，且实现了各个程序的高度集成化，实为进行多媒体创作以及有关视频动画制作的不可多得的工具。



MediaStudio Pro 5.02 的推荐配置是:奔腾（Pentium）166 以上、32MB 内存或以上、200MB 可用硬盘空间、视频捕捉/回放卡。根据笔者使用的感受，认为以上配置几乎是基本需求。俗话说，好马配好鞍，要使如此功能强大的软件运行自如，实在有必要提高 CPU 档次，另外内存也尽量多些，最好在 64MB 以上，这样才可能感受到高速视频信息处理的乐趣。若想进一步深入了解 MediaStudio Pro 5.02，可以到友立公司的网页（http://www.ulead.com.tw）去看看对它的详细介绍，并可以从该网址下载 MediaStudio Pro 5.02 的试用版。

争奇斗妍的多媒体屏幕保护程序

北京 陈文阁

几乎每一台使用 Windows 的电脑，都会安装有屏幕保护程序，用来在短暂休息时，保护显示器荧光屏。可以说，屏幕保护程序有着最广泛的用户群，由此也推动了屏保程序的日臻完美。从原始的黑屏，到 Windows 自带的简单变化图案，一直到现在争奇斗妍的多媒体表现形式，屏幕保护程序变得有声有色，早已超越了保护显示器的初衷。本文特向大家介绍几个精美的多媒体屏保程序，愿您的电脑时刻散发动人的魅力!

一、巨轮怪物车

车迷朋友一定对海外或港台影视大片中频频上镜的巨轮卡车印象颇深，那种轮子是有一人多高的庞然大物，象一头怪兽，咆哮着穿街过巷，旁若无人地横冲直撞，所到之处的一切莫不在巨轮下化为齑粉，真是要多酷有多酷!



著名的 Ziff-Davis Interactive 出品的这一款“巨轮怪物车”，能在您的电脑屏幕上再现此种钢铁怪物。装上 Monster Truck，让我们开始“危险”的旅程:震耳欲聋的引擎轰鸣声，一阵紧似一阵，很快一辆四轮大怪物车，从屏幕一边冲了出来，车身涂满红色的火焰，巨轮上的纹路清晰可辨，一切都如同身临其境。巨轮车冲过去了，“泥泞”的屏幕上留下一行深深的车辙印迹。惊魂稍定，怪物车却又从斜刺里杀将出来，一只巨大的轮胎掉下来了，叽哩哐当滚到了外边，怪物车毫不介意，依然开足马力全速前进。用不了多一会儿，屏幕就已经面目全非。更绝的是，巨轮怪物车可以在桌面墙纸或干脆就从您现在打开的窗口碾过，把您的劳动成果“践踏”一番。本文写作过程中，趁我喝水、小憩的功夫，这个铁家伙就爬到我的 Word 里“折腾”了好几回!

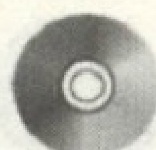
您可以发 E-mail 给 robert_gerami@zd.com 索要 Monster Truck 屏幕保护程序。

二、黛安娜王妃屏保

1997年最引起轰动的新闻莫过于英国王妃黛安娜魂断巴黎了，这位深受世人喜爱的平民王妃，先是演出了一幕现代灰姑娘的喜剧，接着又经历了婚变以及婚外恋的困扰，最后却意外地结束了年轻的一生。全世界不知有多少人，或扼腕叹息或一掬同情之泪，关于黛安娜的各种题材，一时也成为传媒争相追逐的焦点。

正是在这种背景下，美国罗得岛软件公司推出





了这款黛安娜屏幕保护程序，使得众多的电脑玩家，可以随时在电脑屏幕前目睹王妃的音容笑貌，凭吊自己心中的偶像。我虽然不是黛妃的追随者，但装上此屏保一试，还是被深深打动了。

伴着舒缓的音乐，一个个古色古香的画框依次浮现，相框里镶嵌着一幅幅黛安娜各个时期、各种场合的相片，旁边还配有花体英文简介，似乎在娓娓诉说平民王妃的传奇故事。从中可以看到黛妃出席慈善活动、庆典活动，可以看到黛妃护送儿子上学，还可以看到黛妃全家其乐融融在一起的情景。我惊诧于小小的屏幕保护程序，居然能够包容这么多的东西，几乎就是黛安娜一生的缩影。

每当这款屏保出现，我都会想:“斯人已去矣，活着的人唯有更加珍惜生命！”

想得到黛安娜屏保程序的朋友，造访 http://www.screensaver.com 就可如愿。

三、通心粉小舞人

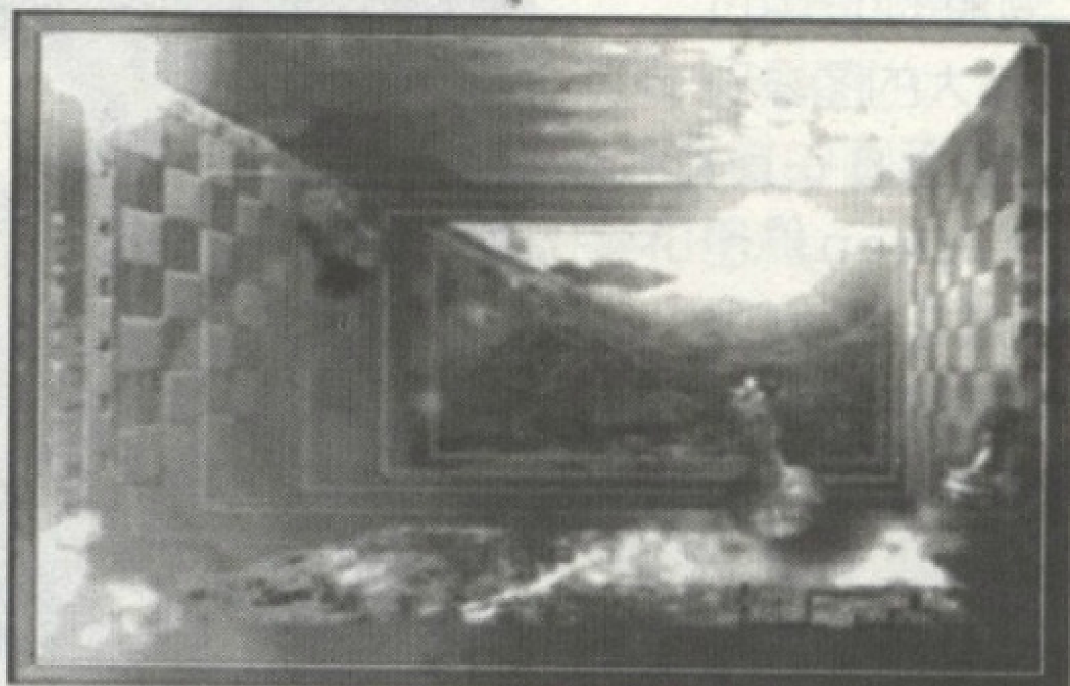
这款通心粉小舞人屏幕保护程序可好生了得，曾经在全世界风靡一时，人们争相往自己的电脑安装它，能够下载它的站点常常为此而塞车，足见 Hey，Macaroni！的号召力。

Hey，Macaroni！与黛安娜屏幕保护程序系出同门，都是美国罗得岛软件公司的大作。“有没有搞错？你怎么尽介绍 R.I.SOFT SYSTEMS 的软件”！唉，我也没别的法子，人家的东西做得确实棒嘛。

得到 Hey，Macaroni！以后，我立马装上一试，将小人数量设成最多，声音效果设为立体声，一切 OK！但见漆黑的屏幕上，一根根金黄色的通心粉条翩然落下，掉到地上后竟然发出了清脆的金属



声。不一会儿，躺在地上的通心粉们，纷纷蠕动着爬起来，亮出了手脚，手戴雪白手套、脚穿皮鞋，煞是整齐醒目。这些通心粉小舞人们，一边摇动身体，一边跳起欢快的“踢踏舞”，嘴里也不闲着，不停地唱着英文歌。据说通心粉们唱的歌、跳的舞，都叫



Hey，Macaroni！，在西方很出名。可惜我对此一窍不通，能听懂的歌词只有一句:Hey，Macaroni！舞蹈动作就更别提了，怎么看也学不会。不过，这些并不影响我对 Hey，Macaroni！屏幕保护程序的兴趣，照样能受到那种欢乐气氛的感染，这就足够了！

喜欢通心粉小舞人的朋友，请访问 http://www.risoftsystems.com。

四、国际象棋屏幕保护程序

虽说国际象棋在国外一直很受欢迎，但在国内受到人们的关注，还是近几年的事情，自然我国的女棋手们功不可没。

不知道诸位是否对国际象棋着迷？反正我对它的了解，目前还仅限于知道规则、会走基本步而已。但是这款象棋芭蕾 Chess Ballet，却称得上人见人爱，试试之后您就会同意我的看法。

这是我见过的最为复杂的屏幕保护程序，众多的棋子、华丽的背景图片，各式各样的字幕，不同的旋转环绕方式，自由组合成千变万化的图案，以致于用了很久，还没发现完全相同的场景。象棋芭蕾屏保的音响处理相当见功力，棋子的说话声、走路的脚步声、游泳时的划水声，全都维妙维肖，且立体感极明显。动画设计也非常出色，棋子走路的神态、游泳的动作，字幕和棋子的淡出淡入，每一个细节都表明这是一款精工细作的屏保程序！有了它，您的电脑屏幕就会常看不厌。

下载网址:http://www.kagi.com。

本文介绍的屏保分别收录于《大众软件CD》1998年第8期的\BBX\MT、\BBX\DIANA、\BBX\MACARONI、\BBX\CHESS中。



辽宁 王云和

喜欢或从事电脑图像艺术的朋友，即使你没用过功能强大的图像处理软件Adobe Photoshop，也听说过它的大名吧。该软件以其超强的作图功能和广阔的创意空间，一直在2D图像处理和印刷领域傲视群雄，始终处于领先的地位。Adobe Photoshop能外挂多种过滤器，由METATOOLS公司出品的图像变形软件Kai's Power Goo就是一款非常不错的滤镜搞笑大师，即使对作图一窍不通，你也能创造出连你自己也不相信的图像来，保你用后爱不释手，成为爆笑专家。

MetaTools

Get Thumbnails from Camera

Get an Image from the Library

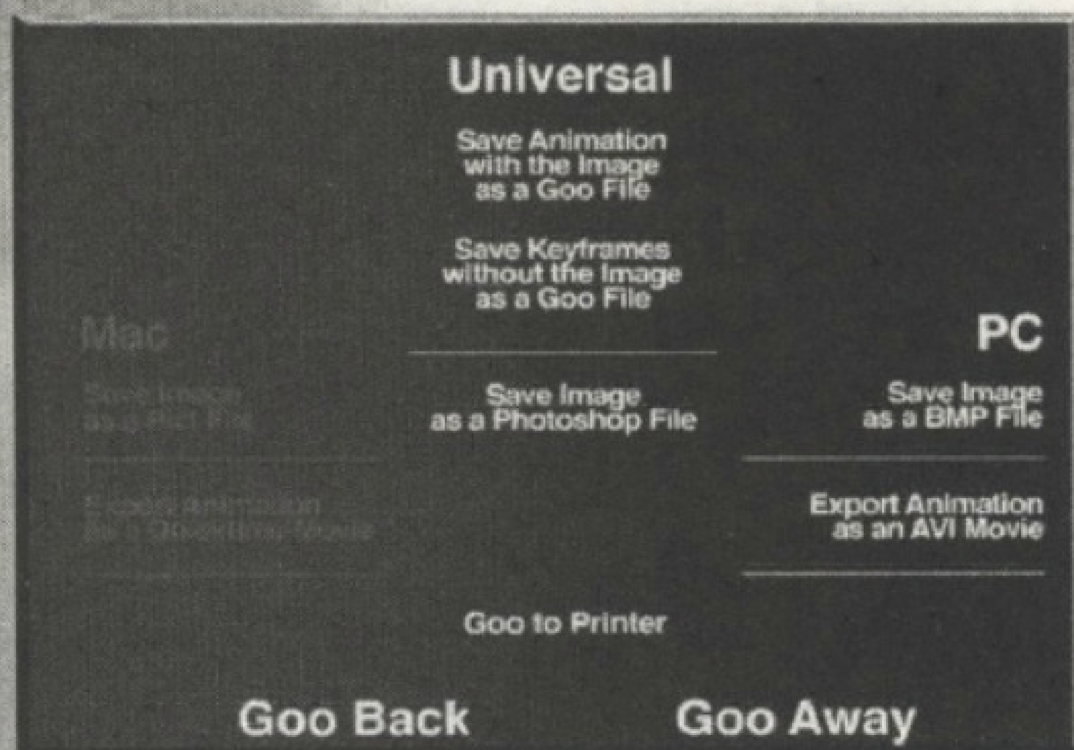
Get an Image from a File

Get Goo from a File

Goo Back

Kai's Power Goo支持多种平台，可在苹果和PC下使用。Macintosh用户的运行环境为：Power Macintosh（推荐）或68040的Macintosh、系统为System7.5、16或24位视频、8M RAM、20M硬盘空间；Windows用户的运行环境为:Pentium（推荐）或486DX或更高处理器、系统为WIN95/NT、16或24位视频，8M RAM，20M硬盘空间，总的来看，对系统要求并不高。Kai's Power Goo必须安装后才能使用，WIN95/NT用户需选择运行命令，然后输入d:\setup.exe，按确定按钮则安装自动完成。

其实Kai's Power Goo在操作上非常简单，只要在开始菜单中（这里以WIN95为例）的程序组里运行Kai's Power Goo程序项，便可进入Kai's Power Goo操作主界面。下面请各位朋友跟随我看一看Kai's Power Goo软件究竟有哪些独特功能，为了便于介绍和学习，笔者把Kai's Power Goo使用的主界面划分为10个工作区域，每个工作区域都各具特色，好，敬请各位听我慢慢道来。



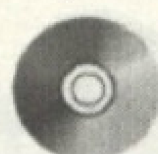
第1区主要是参数选择（Preferences）区，为了更好地使用Kai's Power Goo，这里提供了4个参数选择项：

1．Anti-Aliased Animation（Slower）

选择该项（在该项前打勾，下同）意为在播放制作好的动画时会产生一种抖动的效果（动画减慢）。

2．Low-Memory Broshing Mode

选择该项主要是为那些低配置、内存小的用户



提供方便。

3. Show Position While Brushing

选择该项意为在图像变形或修改时是否显示笔刷位置（推荐选中）。

4. Black out Screen During Animation

选择该项意为是直接播放动画，还是在黑色背景下播放动画。

第2区是公司信誉（Credits）展示区，这里主要显示METATOOLS公司对该软件的版权和软件开发人员等信息。

第3区是主要功能或工具区。该区共有九项菜单供你选择，每项功能都会对图像变形产生不同的效果，其功能分别是：



1. Reset（恢复）

不论你把图像做多大的变形或修改，甚至是面目全非，只要点击一下Reset，则图像恢复原样，一切如初。

2. Grow/shrink（伸长／收缩）

顾名思义，使用该功能就是对某部位进行伸长或收缩。

3. Move（移动）

该功能可把选中的像素进行各方向移位（按鼠标左键不放移动，下同），移位面积较大，但力度较小。

4. Smear（涂抹）

功能与Move相似，只是移位的面积较小，但力度较大。

5. Smudge（玷污）

功能与Smear相似，只是移位的面积和力度都小。

6. Nudge（轻推）

功能与Smudge相似，只是移位的面积和力度更小，此功能可适合做些棱角的修饰等。

7. Mirror toggle（镜子触发器）

功能与Nudge相似，只是以镜子的模式做双向（对称）移位或变形。

8. Smooth（平滑）

使用该功能可使有棱角或粗糙的画面更细腻些、光滑些，显得图像更加柔和平滑。

9. Ungoo（反悔）

如果你对整个画面修改较满意，只是对某部位还不相中，又不想用Reset一下子恢复原样重做，可用Ungoo一步一步地进行恢复并修改直至满意。

第4区是工作中心区，一切图像变形或修改均在该区完成。

第5区是动画播放区，选择后它会按顺序播放经变形或修改后放在第9区中的8个图片（图像必须修改后放在第9区中，否则无效）。

第6区是动画演示区，可用鼠标上下拖动演示动画（图像必须修改后放在第9区中，否则无效）。

第7区是动画速度控制区，可用鼠标上下拖动改变，全红色表示最快，全浅蓝色表示最慢。

第8区是文件装入（IN）区，可从四个媒体中装入：

1. Get Thumbnails from camera

从连接的数码相机中装入文件。

2. Get an image from the library

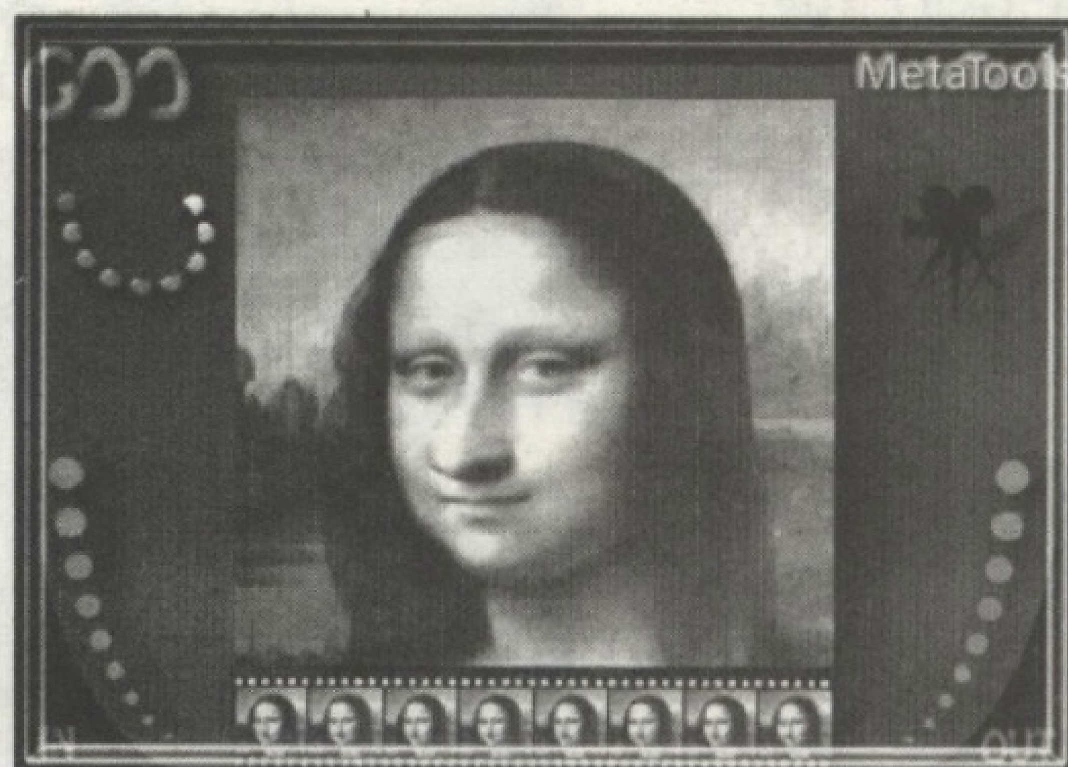
从METATOOLS公司提供的图像素材库中装入文件。

3. Get an image from a file

可从软盘、硬盘或CD-ROM中装入某个图像文件，目前该项仅支持*.BMP和*.PSD两种文件格式。

4. Get Goo from a file

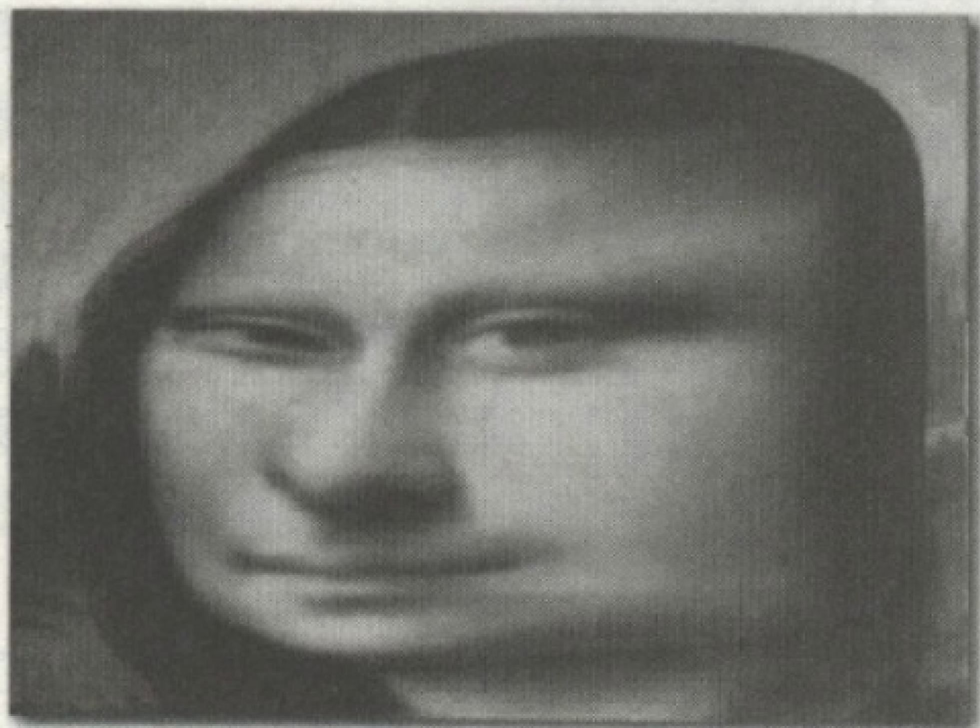
载入Kai's Power Goo软件生成的动画文



件。

第9区是动画剪辑区，该项仅保存8个播放关键帧，经修改变形后的图像你认为满意时，在该区空帧中点一下鼠标就可保存至此，一般每帧仅修改一处为佳。

第10区是文件输出（OUT）区，该区为你提供以下几项选择：



1．保存为PC文件格式的有2项：

（1）Save image as a BMP file

意为保存图像为*.BMP格式文件。

（2）Export animation as an AVI file

意为把动画剪辑区中的内容生成为一个*.AVI动画文件。

2．可直接输出到打印机GOO to Printer。

3．保存为一般（Unlversal）文件格式的有3项：

（1）Save Animation With the image as a GOO file

意为把动画剪辑区中的内容保存为Kai's Power Goo识别的*.GOO动画文件，默认为该软件目录下的UNTITLER.GOO。

（2）Save Keyframes Without the image as a GOO file

意为把动画剪辑区中的关键帧保存为Kai's Power Goo识别的*.GOO动画文件，默认为该软件目录下的UNTITLER.GOO。这个存储方式与第一种略有区别（通过实践才能领略），生成的*.GOO文件大小仅是第1种的二分之一（推荐使用）。

（3）Save image as a Photoshop file

意为保存图像为Adobe Photoshop软件识别的*.PSD格式的文件。

4．保存为MACINTOSH机文件格式的有2项（PC机该项无效）：

（1）Save image as a PICT file

意为保存图像为该机识别的*.PIC格式的文件。

（2）Export Animation as a QUICKTime file

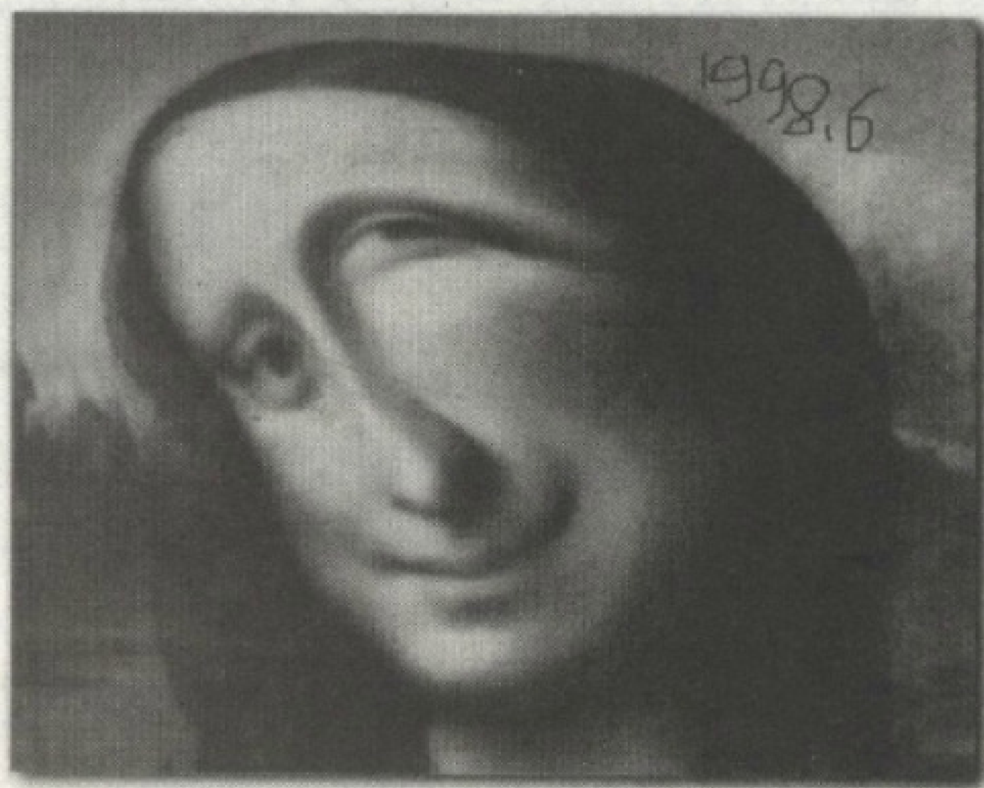
意为生成QUICKTIME识别的*.MOV格式的动画文件。

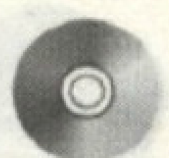
当然，如果你不想把修改结果保存或生成以上的图像或动画文件的话，可按Goo Away按钮直接退出系统，或按Goo Back返回重做。如果你想生成PC格式的*.AVI文件，在确定保存文件的路径后，输入文件名时必须加上扩展名AVI，否则无效。此时按确定按钮后则提示你选择一种合适的视频压缩模式，Kai's Power Goo共提供5种压缩程序，即Intel Indeo(R) Video Interactive、由Radius开发的Cinepk编码器、Intel Indeo(R) Video R3.2、Microsoft Video 1和Microsoft RLE，默认模式为全帧（非压缩）。笔者推荐使用Intel Indeo(R) Video Interactive压缩程序，因与其它程序相比有压缩率大、图像质量高等优点，一般选择默认的压缩质量、数据率（KB/秒）和关键帧。

好了，Kai's Power Goo的10个工作区域已经向你汇报完了，不知你看明白没有。怎么样，是不是手很痒，想做一名爆笑大师，你说什么？早已经等不及了，从哪得到的这么好的搞笑软件，快说出来让大家也分享一下，当然这么好的东西小生怎敢一人独享，上网的朋友赶快到如下网址下载享用吧：

http://www.metatools.com

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1998年第8期的\BBX\PG下。





一、个人生物钟

软件名称:BIOPOPUP 1.1

作者:Mark Veronese

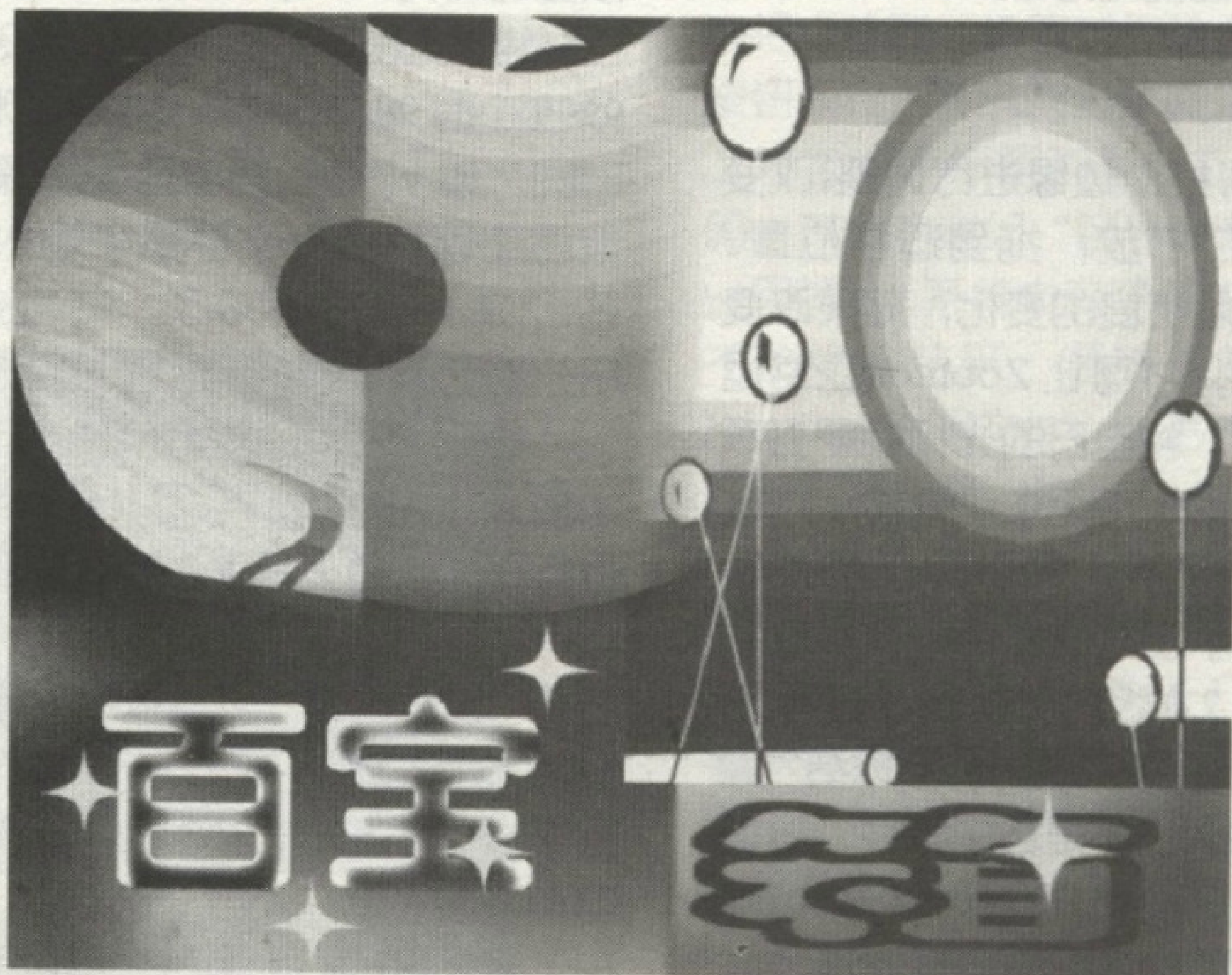
下载网址:http://www.powerup.com.au/marver

光盘目录:\BBX\BIOPOPUP

每个人每天的情感、体力、智力都存在着不同的情况。比如情感吧:有时可能豪情万丈,有时又踌躇满志,有时又可能萎靡不振,各种情况都会发生。可是,你是否渴望自己能随时了解自身的情感、体力、智力情况呢?就象传说中的“通古今,晓未来”的圣者一样,即使身边的环境、人物等各种客观因素在不停地变化着,仍然对自身的情况了解得清清楚楚。别说不可能,不是常说“数字化生存”吗,就用这款BIOPOPUP数字化的软件了解一下自己的先前与将来吧!

BIOPOPUP使用前不需要安装,只要双击BIOPOPUP.EXE即可运行。它将驻留在任务栏上,图标是颗爱心图样。左击是直接运行主程序,右击是显示软件菜单。除了主程序外,还包含说明文件、关于、退出三个选项。

BIOPOPUP主界面简单易懂。如果你是第一次使用BIOPOPUP,先在“选人”的对话栏中加入自己的资料,填入两个信息即可:名字和生日,单击OK即完成录入。好了,单击一下“Current”按钮,便可了解到自身现在的最新情况了。红色曲线代表情感,蓝色曲线代表体力,绿色曲线代表智力。最左边是高、中、低三种标准;最下面是上周,当前周,下周的时间。整个情感、体力、智力状况,真的是一目了然。当然,BIOPOPUP还能报告出以前的身体情况,你可以逆着时间长河去追寻一下过去的状况。这样也可对照一下自己的实际情况与BIOPOPUP的报告是否有出入。如果对未来有充分的好奇,也可借助一下BIOPOPUP的数据,了解将来的身体状况,享受一下未卜先知的感觉也不错吗!不过我认为,提前了解自己的未来不一定是好事,刻意追求BIOPOPUP的报告反而容易令自己身体不适。光看看就可以了。“添加”按钮旁边是删除和编辑按钮,如果录入错误时,可以方便地更改。



如果觉得BIOPOPUP很灵验的话,不妨将自己的好友、父母、兄弟姐妹等的信息全输入到BIOPOPUP中去。然后,再利用BIOPOPUP的报告随时了解他们的具体状况。在他们身体不适,感情萎靡时,帮助一下他们,不是很好吗?

北京　小枫

二、好用的放大镜

软件名称:K/oS Zoomer Version 2.0

作者:Dr. Schadt Gyorgy aka Kelso

下载网址:http://www.kos.org

光盘目录:\BBX\ZOOMER

以前曾经有一款Windows 3.X下的屏幕放大镜,现在介绍的是一款运行于Windows 95和Windows NT 4.0下的32位放大镜。如果你单纯认为“放大镜”这类程序就是为了好玩,没有实用价值,那就大错特错了。作者Dr.Schadt Gyorgy aka Kelso设计Zoomer的初衷是方便视力不佳的人,比如戴眼镜的笔者。另外,此款软件性能稳定,使用方便,而且是完全免费的自由软件,作者鼓励自由传播。不管怎么说,你也应该试用一下。

单击Zoomer.exe运行,图标位于任务栏,是个放大镜。默认状况下,Zoomer的窗口出现在屏幕的左上角,它随着鼠标的移动即时更

新着窗口中的内容。右击任务栏的放大镜图标，是Zoomer的选项:

1．选择Zoomer的状态。show是显示，任务栏的图标为彩色。hide是隐藏，任务栏的图标变为一个浅色的放大镜。

2．放大尺寸为2X还是4X。

3．用户鼠标在Zoomer窗口中显示为空、十字、箭头、圆心;Always on Top是必须选上的，以防止别的窗口将Zoomer的运行窗口挡住;Toolbar Mode是令Zoomer的显示窗口象普通程序的工具栏一样，显示在屏幕的最上端，呈直条状。

4．High Sample Rate高取样率会使Zoomer的窗口更新速度加快，结果是窗口显示的内容更为平滑，但相应地更消耗CPU的处理时间;Update Always是指让Zoomer的窗口只在光标移动的时候更新，还是在任意时刻不停更新，建议还是别选上。不然，鼠标在不停闪动，非常难受;Enable Hot Keys很有用，应该勾上。这样当你按下ALT + F12就可以“冻结”Zoomer窗口中的内容，此时Zoomer窗口中的内容不随鼠标的移动而发生变化，可以仔细观察窗口中的东西，分析解决一些问题。“解冻”是再按下ALT + F12。如果想将Zoomer窗口中的内容拷贝至剪贴板，只要同时按下ALT + F11即可。另外，Zoomer在运行的时候，总要占用ALT + F11和ALT + F12键。

5. Help能帮助你掌握使用方法，About为简介。

6. Exit退出。

Zoomer窗口大小可拉动边缘进行调整;改变窗口位置时，可按着窗口不放，拖到适合位置。Zoomer现在还不能处理解析度的变化，如果改变了解析度，必须重新启动，才可让Zoomer正常运行。有些朋友为突出个性，将自己的光标换得五颜六色，但这会造成在Zoomer下无法正常显示，唯一的建议就是换回普通的光标。Zoomer可能在256色显示模式下无法显示正常的颜色，可换成高彩或真彩模式。Zoomer 2.0版比以前的改进有:增加了保存/恢复设置、任务栏活动图标、“冻结”键和拷贝键，还有在线帮助。由于是自由软件，所以作者对使用时发生的损失不予负责，但是你可以向他联系。作者的E-mail是Kelso@apacs.pote.hu，K/oS的E-mail是TeXHeX@msn.com。

——北京　小枫

三、时光倒流 RevTime

软件名称:RevTime 1.0

下载地址:http://rlsoft.kstar.com

软件作者:任良

光盘目录:\BBX\REVTIME

不少可爱的共享软件，终于有一天罢工，告诉你试用期已过，请注册。真是好景不长，试用版软件见好就收。于是你不得不把它们全部请出去再重新安装，或许可以再用一段时间，这样不仅麻烦，而且一系列的设置，存盘数据等都付诸东流，多可惜。



我也是和大家一样饱受其苦，终于生气连夜赶出RevTime献给大家，这样让时光倒流，回到从前，继续享用那些优秀的软件。

RevTime使用非常简单，全中文的操作界面，只要在“时光倒流到哪一天”中输入某年某月某日;在“倒流多少时间”项中填入需要RevTime发生效应的时间，一般几秒即可轻松骗过限时软件，对于一些比较狡猾的，你可多设置一点，最多可到9999小时99分99秒，够用了吧。过了发生效应的时间，RevTime将自动恢复系统时间并自行退出;最后在软件执行文件名中输入软件的主执行文件名。OK!一切都完成了，试试按下“运行软件”按钮，看RevTime是否暂时把你带到从前。

如果嫌每次在运行限时软件都要在RevTime中输入日期麻烦，用用RevTime为你准备的自动运行模式。首先把RevTime拷入限时软件的目录，运行后按普通的方法填好RevTime中的空格，然后按“设置自动模式”按钮，选中“自动执行”，并按“保存记录”，好了，一切都大功告成，而且是一劳永逸，每次执行软件目录下的RevTime，它将自动设置完成并引导限时软件，然后退出，一切都在无声无息的后台运行。用以上方法，你可以很容



易地为你的限时软件制作无限制使用版。

RevTime 很小，才 100K 左右的个头，在中文 Win95 下运行。最后提醒几点：

1．对限时软件的使用最好早做准备，尽早用 RevTime 为它做无限制使用版本。

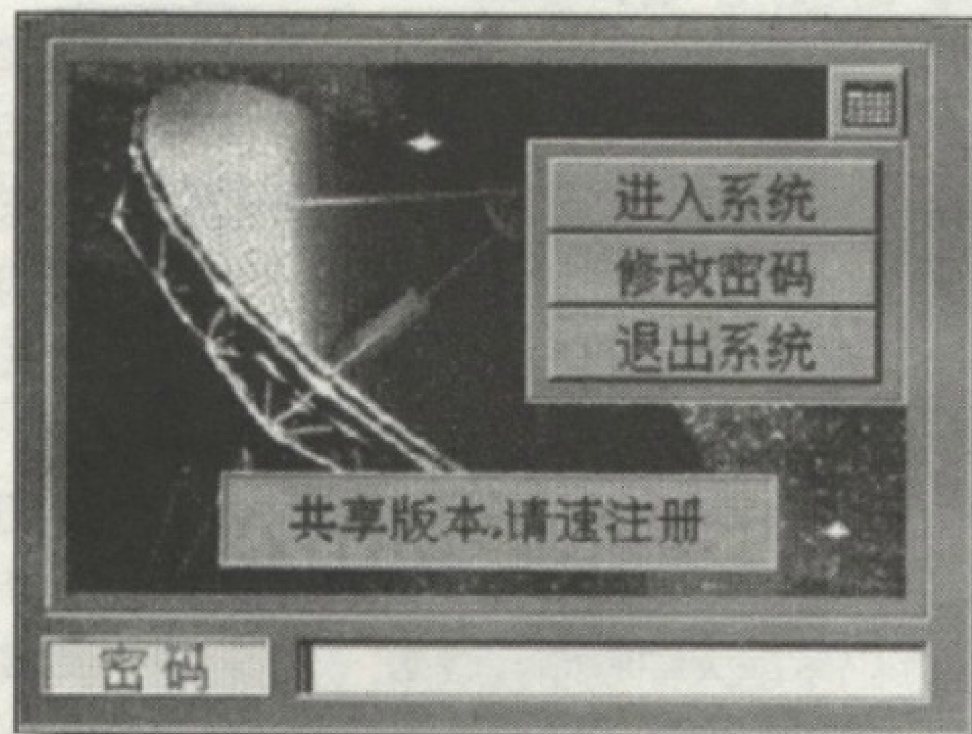
2．如果你真的想长期使用一软件，最好的方法当然是向软件作者注册，鼓励鼓励嘛！RevTime 本身是共享软件，不过它可没有时间及功能限制，你尽可放心使用。想到没有，除了以上功能，或许它还可以帮你解决头疼的 Y2000 问题呢！

——江苏　任良

四、超级电话通
软件名称:Super Code Book V1.6
下载地址:http://rlsoft.kstar.com
软件作者:任良
光盘目录:\BBX\SCBOOK

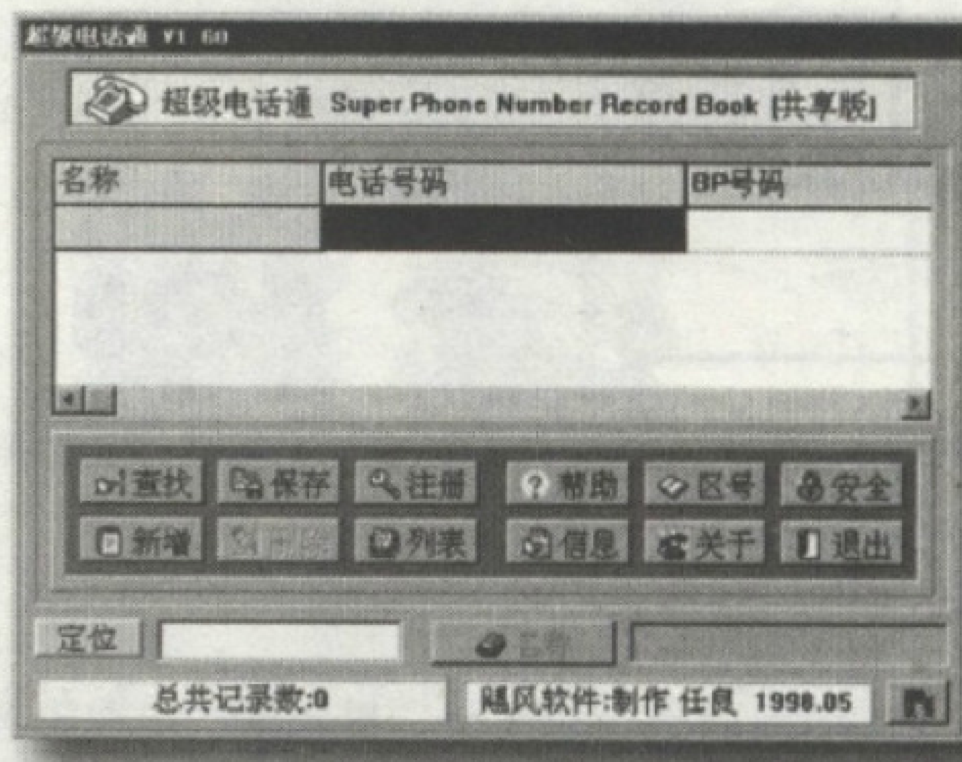
“超级电话通”（以下简称SCBOOK）是 WINDOWS环境下的中文电话号码记录本，不知各位可曾用过在下的“电话通”（Code Book V1.0）软件，虽然当初其设计极其简陋，但由于其实用性，还是非常受欢迎的，不少用户反映不错，我于是花了点时间用两脑（电脑＋人脑）合成了“电话通”的后来版本——“超级电话通”，来帮你管理日益增多的电话号码。

冠名为“超级”，似乎有些口气大，但确实是士别三日，当刮目相看。如今的SCBOOK 功能是大大增强，采用表格形式的快速浏览、查询、修改，直观且方便。记录能力大大突破电话号码的范围，可



帮你管理你好友的电话号码，BP 机号码，电子邮件地址等。智能的模糊定位搜索系统，帮你轻松查找到所要的号码。删除及修改也十分方便。另外增加了安全按钮，使你的宝贵数据不会为误操作而轻易遭受损失。系统提供的启动密码，则为你加强个人数据保密性。当然还为你准备了诸如电话长途区号的查询等实用功能。SCBOOK 还值得一说的是增加了打印输出的功能，可随时为你制作一本电话号码本，当然它也会帮你整理成一份文本文件，供你排版使用。

SCBOOK 拥有全中文的提示及操作界面，同时亦提供了 16 位及 32 位两个版本，可分别轻松运行于中文WIN3X/WIN95/WIN98。所有功能，集中在两排快捷按钮上，按提示可方便地进行新增、删



除、查找操作。对于变更或错误的记录，可直接在表格中修改（修改或删除操作前不要忘了打开安全按钮噢!）。系统密码预设为空，启动软件后不要忘了先按一下标题画面右上角的控制按钮后更改密码。其它的诸如“区号查询”等不用我多说，肯定一用就会。系统中有简要的在线帮助，不明白的话，不妨钻研钻研，还不够的话，还有一个不小的 Readme 说明文件。相信不用多少时间你就能轻松使用它的所有功能。

“超级电话通”把用户的数据都记录在文件 SCBOOK.DAT 中，不要忘了备份它，以防不测。

另外系统提供了几个辅助程序，其中 SCBCON.EXE 可把你以前版本“电话通”下的记录文件转换成当前 SCBOOK 的记录格式，不浪费你的劳动果实。

——江苏　任良



北京 赵致民

"便宜、便宜、再便宜"这也许是当前不少渴望拥有电脑但经济实力有限的用户心中一种普遍的愿望。的确，虽然电脑配件的飞速发展使它的价格也"日泄千里"，但同时也证明了它的保值率之低在社会商品中是很少见的，今年花几万，明年说不准就值几千了。对于大部分以实用为首要原则的用户，他们所关心的并不是顶尖的性能，而是在满足他们基本的工作和娱乐需要的同时能否得到最高的性能价格比。另外在许多企事业单位中，计算机也仅局限于诸如字处理、制作各种报表和上网浏览等日常操作应用上，而这些应用软件对硬件的要求以及这种要求的提升速度都是很低的，因此我也相信那些需要大量计算机的公司、企业的设备采购主管也大多是以性价比为第一考虑要素，少花钱、多办事，谁不愿意呢?

机敏的PC厂家也注意到了用户中的这种倾向，近年来由于PC硬件有些畸形的高速发展，让硬件的"能量水平"对于大多数应用软件的"胃口"来说绝对是供大于求，从而使这种倾向也更为明显。两年前由Oracle、IBM、SUN等公司联合研制并推出的NC（Net Computer，网络计算机）就是针对企业一级的低成本解决方案，试图打破这种局面，但效果并不令人满意，过多的功能与硬件削减影响到了用户的使用和对它的兴趣。紧接着，INTEL集团也推出了与之类似的NetPC，同样也没有获得成功，与普通PC复杂的操作没有什么区别而功能又太弱是其致命的缺点。此后由台湾Acer和大陆的联想集团共同提出的Basic PC也只是昙花一现的产品。NetPC与Basic PC仍使用传统的CPU以及主板控制芯片，只是在其它配件的档次和扩展能力上大加限制，从而造出了所谓的低成本电脑，但这对于用户来说多半有种鸡肋的感觉，所以即使是集团用户也对它们不屑一顾。

可是到了1997年初局势似乎有了改变，首先Cyrix提出了1000美元PC设想，并专门为之研制了特殊的中央处理器Media GX，而身居PC江湖老大地位的COMPAQ则率先发表了使用该CPU并且售价低于1000美元的Presario 2100多媒体个人电脑，着实让世人吃了一惊。Presario 2100拥有PC的一切主要功能，而且性能在当时也并不算弱，与同主频的普通Pentium不相上下，应付一般的操作已是绰绰有余，而其不到1000美元的价格更让集团用户心动。从那之后在COMPAQ的带领下，这种使用Media GX的PC就成为了业内一条亮丽的风景线，并受到广大专业人士的关注，甚至还动摇了INTEL处理器在市场上的占有率。这应该说是到目前为止最为成功并有迹象能长久延续下去的一种低成本解决方案，由于它的强大生命力已使不少的厂商准备投人到这一领域，这其中就包括INTEL公司，从而证明了它已被业界承认，因此笔者认为这才算是真正意义上的低价位电脑。

从上文可知低价位电脑的诞生是有其历史根源的，我想它应该是PC发展到一定阶段的必然产物（日常应用软件的低要求与硬件的高性能、高价格相脱节）。那么为什么Media GX能独领风骚？其它公司又有什么举动？近期和未来的市场又有哪些发展和变化呢？各位看官请先别急，且听小弟我慢慢道来。

一、先行的使者：多能的处理器Media GX

（一）Media GX回顾

早在1996年Cyrix为了与INTEL在CPU领域里更好的展开竞争就明确了自己的产品路线。Cyrix认为如果与INTEL直接对抗，实力相差实在太大，因此要在发展传统CPU的同时寻找新的CPU市场并大力发展，以期能从INTEL的手中抢走部分的市场份额。通过调查Cyrix终于发现了低价位电脑的巨大潜力，然而如何去实现它，则有好几种方法。NC与NetPC的经历让Cyrix明白即使采用当时其自身生产的最便宜的CPU（Cyrix的CPU价格一直最低）仍不能大幅度削减成本，原因在于还有其它的外围设备。而若象NC那样的"大刀切"则更没有什么前

途。所以Cyrix最后提出了极为大胆的设想：将显示卡（显存则通过主存共享技术获得）、声卡和内存控制的功能集成到CPU中，整机厂商只要再配上显示器、内存和磁盘驱动器就可以构成完整的多媒体电脑了。就现在来说这种设计也是很大胆的，因此可以看出当时Cyrix的魄力和对自己技术实力的信心。有关Media的技术细节的文章已经有很多了（包括《大众软件》以前的文章），今天我只着重介绍一下它的发展历程和最新的动态。

1997年2月20日，第一颗Media GX-120/133诞生，批发价为79/99美元。它使用了5x86的运算核心，集成了VGA和与SB声卡标准相兼容的视频、音频电路，并通过整体电路优化达到了当时同频Pentium的综合水平（ZD-Winstone 97），上文讲到的Persario 2100电脑就是使用这两种CPU，在当时创下了低于1000美元的奇迹。

1997年5月12日，Media GX-150面市，批发价99美元。它的内部电路其实与上两种CPU是一样的，只不过主频有所提高，同时COMPAQ也推出了使用它的Presario 2120电脑，比上一代产品快了12.5%。

1997年6月30日Media GX-120停产，Media GX-166/180推出。批发价88/121美元。这是更新设计的Media，代号也变为Gxi。它使用了0.35μm的刻线工艺和2.9V工作电压，比先前0.5μm/3.3-3.6V产品的耗电量减少了许多。COMPAQ也同时推出了新的Presario 2200型电脑，而且加上显示器的价格比不加显示器的Presario 2100还要便宜，受到业界的广泛关注。

1998年1月6日最新的Media GX-200上市，批发价114美元。这是一款接近于全新设计的Media，代号变为GXm。新的Media不光是主频提升了，而且还集成了许多更为先进的功能。如MMX多媒体扩展指令；解除了以往Media不能用SDRAM的限制；新的主存共享技术可以获得2.5MB的显示内存，从而使显示分辨率最高可到1024×768的16位色；新的音频电路开始支持3D音效；与之配套的Cx5520主板控制芯片组还加入了对USB接口的支持等等。应该说这时的Media GX已经羽翼丰满。COMPAQ也在此时推出了使用200芯片的Presario 1220笔记本电脑，从而让Media GX第一次进入了移动PC领域。由于Media GX-200的性能和功能有极大的提高和加强，因此它已成为现在Media电脑的主力CPU。

（二）今后的Media GX

GX-200指明了Media GX其今后一段时间内的发展方向。目前Media GX-233也已上市，它与GX-200相差不大，只是主频有所提高。此外，在集成的功能上也有所增加和改进，使其向全能的CPU更迈近一步。

而在未来的发展计划中有一个叫做Media Center的构想极为引人注目。这是以Media GX处理器为核心并增加当前所有主要的多媒体技术而成的多媒体中心电脑，其中包括了CD、TV、Game、VCD、DVD、Dolby AC-3、Phone、Caller ID（一种显示来电者电话号码的技术）、Modem甚至还有VCR的功能。另外，在Media Center中还加入了不少最新的计算机技术，如无线键盘、IEEE1394数据传输标准、USB、IrDA红外传输等。为此Cyrix还开发了多媒体系统综合管理软件Media Smart来负责复杂的操作任务。值得注意的是在Media Center的开发过程中Cyrix得到许多专业公司的大力帮助，如著名的声效芯片厂商ESS公司，在专业视频处理领域里享有盛誉的HITACHI、IBM、IGS公司，在家用电子、通信和数据传输领域里赫赫有名的NEC、NS、PHILIPS、Silitek等公司。因此可以说Media Center的概念得到了广泛的支持。不久前Cyrix已展示了Media Center样机，体积只有（长×宽×高）35cm×35cm×5cm，非常小巧。可以想象这样的电脑对于我们的生活会产生什么样的影响。

对于今后多能CPU的发展方向，Cyrix则与其新的母公司NS将重点放在了PIAC（Pc In A Chip）全新概念上，它将集成更多PC外设的功能，进一步降低PC成本。从而使500美元PC的梦想将成为可能。新的CPU将在现有的Media GX基础上研制，不过据说可以算是全新的CPU了，其中将增加USB、Modem、Super I/O、全新的MPEG解码等功能，从而进一步减少对外围配件的要求，但性能还将大幅度提升。不久前NS已经明确了这个发展方向。看来决心已定。我相信如果能够实现，肯定将给用户带来更多的实惠。

（三）Media GX系统简介

由于Media GX的特殊性，使得它不能使用普通的SOCKET 7（其本身就不是SOCEKT 7规格）主板和芯片组。为此Cyrix公布了其专用主板的设计规范并专门研制了与之配套的Cx55XX系列芯片组，它负责管理PCI、ISA和IDE等外围设备。目前最新的型号是Cx5520，它采用了最新的BGA封装并提供了对USB接口的支持。现在大部分Media GX主板厂商都已将重点放在了5520身上。那么Media GX的主板是什么样的呢？以GX-200系统为例，还是使用传统的Baby AT结构。典型的主板上只有两个PCI插槽、两个ISA插槽和两个DIMM插槽，最多可上256MB内存，此外还有串行口、PS/2接口、支持ECP/EPP方式的LPT接口等标准的I/O设备。虽然扩展槽少了些，但由于主要插卡（显卡、声卡）的功能都集成在CPU中，所以一般也用不到它们。不过现在的Media GX系统还不支持Ultra ATA技术，仍使用老的MODE 4-IDE方式，所以在硬盘传输速度上将有一定的影响，当然想使用

这种新硬盘也可以，那就再买一块新的Ultra IDE卡吧。

在CPU插装方式上，Media GX有两种方案，一种是以BGA的方式直接焊在主板上，另一种则是象SOCKET 7那样使用SPGA可拔插方式，便于今后的升级。前者一般是针对于OEM厂商，后者则便于用户私人使用。比如GX-200就有两种规格，分别是352针的BGA封装和320针SPGA封装。这一点也是很特别的。

目前除了COMPAQ这个PC大哥大的鼎力支持外，香港的AVT、台湾的FIC以及众多小型整机厂商也加入了Media GX阵营，并自己设计了专用主板，其中AVT还是Cyrix在中国地区的总代理，在国内可以买到它的产品。其主板+Media GX-200的价格在1200元左右，再加上15寸显示器和32MB内存、2GB普通IDE硬盘、CD-ROM后最终的价格不到6000元。而综合性能则达到了Pentium MMX 200的水平，这样的系统对于日常操作已经是足够了，因此对于那些讲究经济实用的私人和集团用户来说绝对是一个上佳的选择。而对于有经济实力的用户，专门配一台这样的机器负责日常的杂用（如字处理、上网、多媒体教育等），也是一个相当不错的方案。

在可预计的未来Media GX系统仍将是低价位电脑的主流，由于Cyrix动手早且准备充分，因此它将继续保持领先的地位，相信日后500美元PC的先锋使者也必将由其担任。

二、屈尊的王子：CELERON处理器

Pentium Ⅱ这个名字，我想大家现在是不会陌生的。它是当前PC中最为高贵的CPU，是一种贵族电脑的象征。INTEL也在它的身上寄予了厚望，目前已将全部的精力放在Pentium Ⅱ的发展上，但是“贵族用户”在现实中并不多见，从而让AMD、Cyrix、IDT的产品仍然有很大的生存空间，并且赚取了不小的利润。INTEL也已注意到了这一点，并由此认识到了低价位电脑的必然性，从而开始修正自己的产品结构，但在以前它对这个市场可是不屑一顾的。

为了保持自己的市场份额并近一步扼制对手的发展，INTEL提出了自己的低价位电脑方案。与Cyrix的思路不同，INTEL并没有急于将Pentium Ⅱ向全能的多媒体CPU方向发展，而是将其做了必要的简化，从而诞生了今天的Celeron处理器。

1998年4月，INTEL正式推出了Celeron处理器，型号只有266MHz一种。批发价为159美元，比同频的Pentium Ⅱ便宜100多美元，极为诱人。而从外观上说，Celeron就象是被扒去外衣的Pentium Ⅱ，电路板上的布线清晰可见，显得有些寒酸可怜。而且Celeron也取消了集成的L2 Cache，这对它的性能表现可有不小的影响。据测试其实际的性能表现只比Pentium MMX 233略强，比最低档的Pentium Ⅱ-233差了许多（iCOMP指数低了54点），而价格也与Pentium MMX-233相当。因此不少人都对它的前途表示担心。但INTEL则信心十足，一方面为Celeron大做广告，另一方面为了进一步降低Celeron系统的成本还在440LX的基础上开发了其简化版440EX（早期的名字为440LXR）芯片组。

440EX芯片组比应用于高端市场的440BX晚一天面市（今年4月16日）。在新闻发布上INTEL就明确表示Celeron将与440EX一道共同进军低价位电脑并与新的K6、M2、C6一较高低，而价格则定位在1200美元，由此我们能清楚的看到INTEL的用心。

440EX的北桥芯片编号为FW82443EX，采用492针BGA封装，大小为3.5cm × 3.5cm，其南桥芯片则与440BX相同即PⅡX4E（编号FW82371EB）。在功能上440EX比440LX有很大的简化，它最多只能支持一个CPU、3个PCI插槽、2个ISA插槽和2个DIMM，最大内存容量也限制在256MB，而在对AGP的支持和其它的功能上（如外部主频）则与440LX相同，因此与Celeron还是蛮相配的，当然它也可以使用非100外频的Pentium Ⅱ，由于440EX的限制使得采用它的主板也简化不少，因此这也可以算是一个较为经济的方案。

目前已有不少公司（包括ACER、HP等大厂）推出了Celeron系统，产品范围涉及商用与家用两大领域，在综合性能上Celeron也要比Media GX-200高出许多。当然两者的价钱也不能比较。据一些使用者反映，Celeron在整体性能的平衡上还是很不错的，对于要求不高的用户是一个很好的选择。另外，台湾已有厂商开始生产Celeron主板，但都表示现在只供应给OEM厂家，而不会进入散件市场，至于Celeron本身INTEL至今也仅局限于向整机厂商供货，看来在短期内将很难在市场上见到Celeron的身影。由此，我们似乎可以得出结论：INTEL推Celeron的用意主要就是在整机市场，也许这才能保证其应有的利润吧。

但是据估算，采用Celeron + 440EX的系统按主流配置的话，最终的价格将在万元左右（事实上整机的售价与Pentium MMX 233系统差不多），虽然与INTEL以往的Pentium Ⅱ相比便宜了不少，但与K6-300和M2-300系统相比，仍没有什么价格优势可言，而且自K6 Ⅱ、新M2和WinChip Ⅱ 3D开始它们都正式采用了100外频，从而使SOCKET 7的系统性能有极大的提高，例如使用100外频时K6-300的性能已直逼Pentium Ⅱ-300，更何况是Pentium MMX-233，事实上除了FPU一项外Celeron也根本没有优势可言，而K6-300的价格也只比Celeron

贵上不出几百元。这样一来，INTEL必须推出性价比更高的产品才能让Celeron长久的生存。进而使自己在低端市场获利。为此INTEL已开发了300MHz的Celeron，同时在它的基础上还发展出更快的Mendocino处理器，它是Celeron的加强版、集成了128KB二级缓存，据传性能将比Celeron高出50%，而价格并不贵多少。新的Mendocino处理器计划将有300和333两种主频型号，但最终面市时不知是否会有改变和调整（因为Celeron也有300的型号）。至于它们征战低端市场的最终战果就要看具体的市场表现了。

总体上说，Celeron与Media GX在市场上的定位是有明显不同的。后者才应该算是真正意义上的低价位电脑，很符合该档次PC的特性，而Celeron则更象是中价位电脑，绝对费用并不是有多低。“低”也只是与INTEL本身其它产品相比的结论，但Celeron也的确有其特殊的地方，它虽然并不象Media GX那样采用大量崭新的设计，但这种简化现有CPU设计并大力推广的做法对于INTEL来说还是第一次，而且INTEL为它还专门开发了芯片组，这表明在INTEL的理论中，Celeron就是低价位电脑的代表，因此业内也将Celeron归入了低价位电脑的范畴。但它与Media GX几乎没有什么市场上的矛盾，500美元的差价足以分化出两个用户群。而在市场的处境中，Celeron也并不象Media GX那样好过，因为在它这一级别上用户有更多的产品（K6、M2、C6）可供选择，即使是集团用户也是如此（COMPAQ和IBM都有一系列的K6整机系统，而采用M2的整机厂商也在增加），如果没有更好的性价比笔者认为它的前景并不如Media GX那样明朗和乐观。所以对于这位“屈尊的王子”的最终命运，还是让我们拭目以待吧。

三、其它的低价位电脑

在讲完当前比较引人注目的两个产品后，再让我们看看这个领域中其它的产品。较为显眼的就是法国SGS-Thomson公司最近出品的PC-Comsumer处理器。SGS-Thomson曾经在486时代的晚期大举生产并推销Cyrix授权的486系列处理器，从中大大赚了一笔。这次它也推出了与Media GX类似的多能CPU，其价格初步定在80美元，已是便宜之极了。估计它与以往一样也采用了不少Cyrix的技术。但目前还没有使用它的产品推出，前景难料。另一类低价位电脑，其实就是类似于Basic PC的电脑，它们使用极为节俭的全功能集成主板和机箱，使用现有最便宜的CPU和电脑配件制作而成。严格的讲，它们应该算是便宜的电脑，因为只是通过现有成品的低档组合来达到低价位的目的，并没有使用新的技术和产品，但为了让大家有一个较为全面的了解，今天也暂且将其划入“低价位电脑”，做一简要介绍。

在CPU的选择上，这些PC一般都采用非INTEL的产品，其中最便宜的IDT-C6处理器越来越受到青睐，其次则是Cyrix的CPU，总之是以价格的低高来排序，而主板控制芯片组也主要是非INTEL的产品，如SiS的5597和VIA的MVP3。至于其它的配件（如硬盘、集成的显示芯片等等）则受“低价位”的约束都是一些即将淘汰或是较低档的产品。目前台湾有不少公司包括著名的华硕、微星在内都生产这样的主板和电脑，主打商业市场，而这种PC对讲究实用的用户也有一定的吸引力。但我想在私人用户中喜欢这种组合的电脑毕竟还是少数，除非是另有它用或是穷得不行了。不过据资料显示这些电脑在台湾的销售情况还算不错。证明它们还是有一定市场的。

四、未来的低价位电脑

不可否认，低价位电脑的出现给现有的PC市场结构带来了强烈冲击，同时也对越来越多潜在的PC用户产生了影响。许多购买者都表示面对这样的电脑不得不去反思自己之前的购买倾向，“我到底需要什么档次的电脑？”“花更多的钱到底值不值？”已是这些用户最多考虑的问题，对于那些企事业单位的设备采购主管来说更是如此。它的出现的确为那些追求实用或经济条件有限的购买者提供了理想的选择。

然而，长期以来低价位一直是低性能的代名词，就现有情况来说，事实的确是这样。但在不久的未来这种情况很可能就会产生根本性的变化。例如按照Cyrix和NS的共同设想，其未来的PIAC处理器由于将所有关键的电子部件都集成在一起，所以电路整合后的性能将大大提高，预计为现有Media GX的十倍，这可就不能说是低性能了，而价钱又将向500美元靠近。到时这种低价位电脑将对其本身的概念又有一个全新的定义。

但我们对低价位电脑的性能不可能有过多的要求，否则就太不实际了。而在Cyrix所开发的Media Center中我们能看到低价位电脑的另一个重要发展方向或者说是一种变化应用，即更多的功能集成，让计算机在原有应用范围的基础上，在我们的生活中完成更多的有关视频与音频的处理任务。如控制电视的接收和效果、高保真播放CD、VCD、DVD，智能接听电话、传真等等。这些听起来有些象是科幻小说中的场景，当然也是今后PC的发展目标之一，只不过现在已由Cyrix在Media GX的基础上率先实现了，因此可以说这是低价位电脑的一次重大突破。而且由此很可能将会演变出这样一种局面：它的运算性能虽并不是最好，但在我们的生活中将会越来越需要它。我想，也许这才是低价位电脑的真正归宿吧。

MGA G200 matrox Voodoo²的劲敌



北京　陈雷

与3DFX和NIVIDIA惯常的预热吹风法不同，MGA在芯片研发方面总给人以一种“不鸣则已，一鸣惊人”的感觉。在主力3D加速卡Mystique 220普遍受到媒体关于3D特效不佳的批评之后，MGA一直致力于这方面性能的改进，并于近日发布了全新的次时代产品——G200。

按照MGA的一贯风格，G200在问世之前，没有过早的把实力暴露在刊头网间。以至于绝大多数人都对G200的性能持非常保守的看法：没有人会猜忌它的2D实力，但谁也没指望它的3D效果会较MGA以往的产品有质的飞跃。一段时间内，你甚至可以在不少硬件站点的讨论区里看到有人在为G200是否支持“线性过滤”打赌争论……好在一切疑团在MGA把G200样品送到各个权威评测室之后而烟消云散——包括ZD、TOM'HARDWARE在内的众多硬件站点，经过全面测试，最后都用了一句类似的话来评价G200的3D性能：它提供了接近Voodoo 2的加速能力和超越Voodoo 2的图像质量。特别是在TOM'S HARDWARE上进行的主观图像质量评测中，G200以非常显著的优势击败了包括Voodoo 2、i740、RIVA 128、3DLABS PREMEDIA 2、REDITION 2200在内的所有竞争对手，成为第一个获得此项殊荣的第一种非3DFX产品！

另外，正如前面所说：G200在2D性能方面继续在行业内保持明显的领先优势。它在1024×768的32bit色模式下的WINBENCH 98得分甚至比迄今为止所有其它显示芯片在1024×768的16bit色模式下的得分还高！

MGA G200的所有卓越功能都是通过一颗单一加速芯片完成的，集成度如此之高的设计绝对可谓震铄古今！G200的具体性能指标和体系结构究竟是怎样的呢？下面就让我们一起仔细看看这块一夜之间串红全球的图形加速卡吧！

一、2D性能

按照惯例，我还是先从G200的2D性能开始说起。

（一）G200基本2D性能指标

板上集成250MHz高速RAMDAC；在1600×1200分辨率下提供85Hz刷新频率；支持8MB或16MB同步显存；最大分辨率1920×1200。

WINBENCH BUSINESS 98测试值

1024×768@16bpp: 163 Million Winmarks

1024×768@24bpp: 160 Million Winmarks

1280×1024@24bpp: 159 Million Winmarks

1600×1200@24bpp: 149 Million Winmarks

（二）结构设计——128位独立双重总线

正如前面所说：在1024×768的32bit色模式下，G200的测试值就已经超过其它显示卡在16bit色模式下的成绩。这种显著的优势主要来源于MGA率先在G200中采用的128位独立双重总线结构。

所谓128位独立双重总线结构简单的说就是在显示卡中嵌入两条完全相互独立的64位总线，它们分别拥有各自独立的指令、数据传输管道，在工作过程中可以相互独立，也可以相互协同。特别是在频繁读写数据的工程中，因为两条连续指令可以同时在双管线中并行执行，所以能够极大的提高数据吞吐率。

较之以往的64位总线，128位独立双重总线结构的先进性自然不言而喻，即便是和现在广泛流行的单一128位数据通道结构相比，独立双重总线结构的优势也仍然十分明显：传统的128位总线结构只能加大数据传输时的理论带宽，降低大型数据块传输时造成的瓶颈。可在实际应用过程中，特别是普通用户日常的WINDOWS操作中，碰到大规模图像数据传输的机会很少，相反倒是会极其频繁的处理大量小型的位图和字符，这种情况下，传统128位结构的特长根本发挥不出来：64位的带宽此时已经绰绰有余，问题的关键在于如何提高每个指令周期传输数据的个数！所以，我们在以往的各种显示卡2D性能评测中，根本看不到128位加速卡较之64位显示卡有任何优势，绝非很多用户心目中想象那样：128位可以提供64位X2的性能。原因很简单：它们的体系结构在频繁处理小型数

据时，根本没有任何区别！在这种情况下，显示卡的2D性能只能取决于芯片本身的数据集散能力，这也就是Mellinium II和Mystique虽为64位，但2D性能却可以一直凌驾于众多128位显示卡之上的主要原因。128位独立双重总线结构的出现，从根本上解决了这一问题：因为使用的是两条完全相互独立的64位数据管线，并且可以同时并行执行两条指令，所以在进行大部分数据操作时，可以真正提供两倍于传统64位结构的运行效率！这使得G200在频繁处理小型数据时，每个指令周期的执行效率成倍的提高。

显示卡的2D性能已经有很长一段时间都停步不前，主要原因就在于结构设计方面没有新的突破。数据集散技术只能在一定限度内缓解数据瓶颈，但就如同奔腾100即便配上2MB高速缓存也无法达到PⅡ的性能一样，它始终无法使图形卡的性能有质的飞跃。G200的128位独立双重总线结构是近期业内第一个可以从根本上提高显示卡平面图形加速能力的解决方案：它真正将我们使用的数据带宽拓展为过去的两倍！这种结构上的加速是彻底的。相信G200的出现，将会在未来的一段时间里，带动整个PC的平面图形加速能力，向着一个全新的水准迈进。

二、3D性能

G200在2D方面性能的提升本是非常显著的，但与之在3 D 方面的改进就只能算是小巫见大巫……

G200的显示芯片中集成着一个非常强劲的硬件3D加速器，它使用了多项新技术，在保持MGA产品对三维CAD软件一贯良好支持的前提下，特别强化了对游戏程序的加速能力。

（一）G200的基本3D性能参数

3D WINBENCH 98测试值（基于PⅡ300CPU），得分大于700

每秒生成150万经过特技处理的多边形

支持32位Z缓冲

支持24位、32位着色渲染

枯燥的理论数据是最缺乏说服力的，下面就让我们分别从图像质量和处理速度两个方面具体看看G200的3D性能。

（二）图像质量

从Mystique 170时代开始，MGA的3D加速卡在速度方面就一直受到好评，但因为支持3D特技效果比较少，所以用来加速游戏时画面的华丽程度往往不如Voodoo一类的专用游戏3D加速卡，因而受到不少GAME FANS的批评。MGA在设计G200时，注意吸取了这个教训，特别强化了芯片在这方面的处理能力，使得G200在图像质量方面有了质的飞跃。

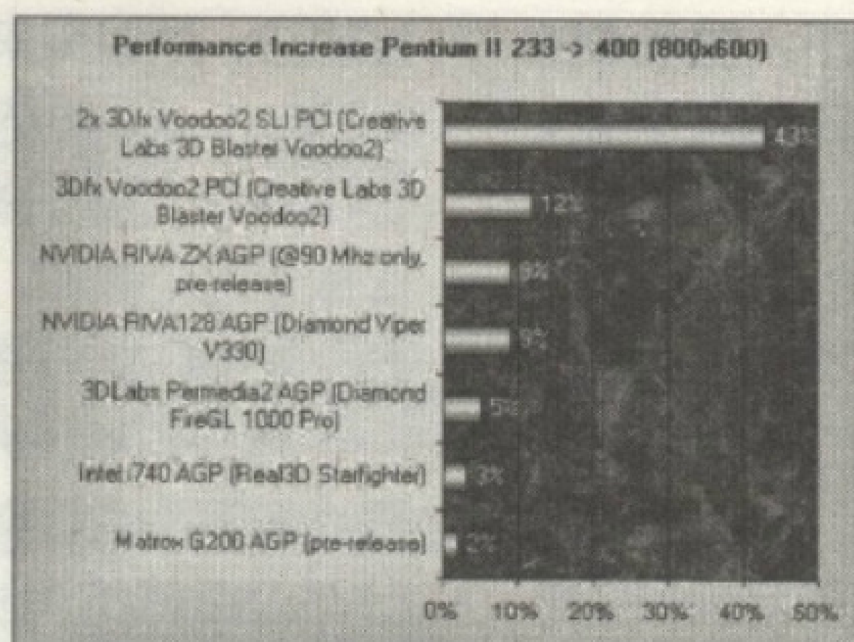
曾经有不少人拿Mystique 170不支持“过滤”的事当作笑柄，但时过境迁，今天的Mystique G200非但可以良好的消除图像“马赛克”形象，更成为继Voodoo 2之后，第一个完全支持3D WINBEMCH 98全部19项测试的2D/3D显示卡！即便连Voodoo 2无法胜任的32位着色渲染，G200也可以轻易实现。

不要小看真彩色渲染的重要性，G200在TOM'S HARDWARE勇夺主观图像质量评测桂冠和此有密切关系：评测使用的游戏是主视角3 D 射击游戏INCOMING（一款类似于VR COP的游戏），游戏中有很多的实时光源需要处理，比如灯火和爆炸效果……由于需要大量使用连续的色谱进行光源渲染，特别是在处理光源弥散现象时，表现若隐若现的光晕效果，仅支持16位色渲染的3D加速卡都显得力不从心。以RIVA 128为例，在处理这种光源时，图像会产生明显的颗粒感，使光源看上去不再是一片连续的色彩，而是由一个个相互独立的光点构成，造成图像的严重失真。在这个评测中，只有Voodoo 2和i740的着色表现尚可，但仍然有轻微的颗粒感，与G200真实、华丽的光源效果相比，差距十分显著。

可以预见，24位着色渲染功能将在不久以后成为所有3D加速卡都必备的功能，因为id 已经宣布：为了达到完美的视觉效果，QUAKE Ⅲ将支持真彩色渲染。在id带动下，相信很快就会有更多的游戏厂商加入到这个行列中来。届时，G200的用户将毫无疑问的成为第一批可以欣赏到异彩纷呈世界的幸运儿。

在很多玩家心目中，最重要的3D特技效果仍然是“过滤”，其实随着3D技术的不断进步，“过滤”已经成为3D加速芯片一项最基本的功能，以后也将不再是比较3D加速卡性能的主要依据。用户应该学会用一种新的眼光去衡量3D游戏的图像质量：比如先进的图像边缘混淆技术为景物带来的更加平滑的外形；32位Z缓冲使画面产生的更加逼真的空间感……G200在TOM'S HARDWARE的评测中，正是依靠了这些新技术，使自己的图像在相同的分辨率下，较之其它3D卡显得更加逼真。至于“过滤”功能本身，也正在由“双线过滤”向着“三线过滤”过渡。“三线过滤”因为使用了更加复杂的插值计算方法，所以在消除马

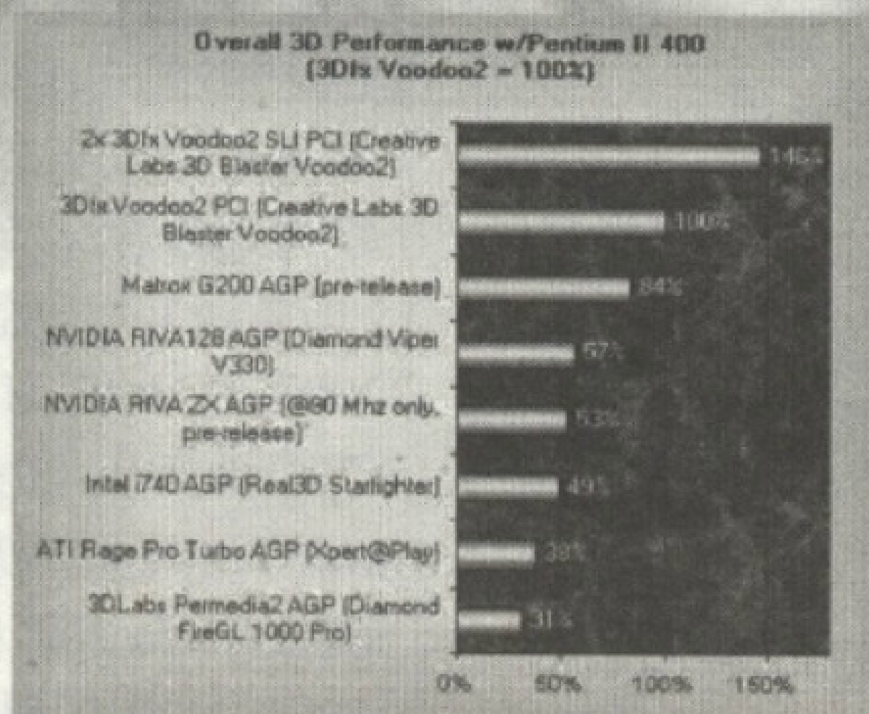
赛克的过程中，可以使混合后的图像看起来更加均匀，更加接近原始贴图的外观。但由于需要大量的浮点运算，以往的3D加速卡在使用“三线过滤”之后，处理速度将显著降低。现在，随着图形卡本身浮点运算器的不断完善，以G200为代表的新一代3D加速卡已经可以在不降低速度的前提下，对图像进行“三线过滤”处理。G200支持的其它特技效果还包括：透视；双线过滤；先进贴图过滤；精确贴图；象素纠正；纹理描影法和贴图转换；反混淆；32位Z缓冲；Alpha图像溶合；镜面高光；对图像进行雾化、透明、半透明处理……



（三）处理速度

前面已经说过：“G200提供了接近Voodoo 2的加速能力和超越Voodoo 2的图像质量。”的确，在G200之前，i740和RIVA 128已经分别在图像质量和处理速度方面逼近Voodoo 2的性能，但因为不能鱼与熊掌兼得，所以最终都无法与之抗衡。G200就截然不同，在提供优于Voodoo 2图像水准的基础上，处理速度也与之相去不远。

也许很多人都认为G200每秒150万的多边形生成速度显得太慢，比之Voodoo 2的300万逊色许多，甚至有人会问：Voodoo的多边形生成速度已经有100万，作为次时代产品，G200的增益是不是太少了？其实不然，以Voodoo为例，它所说的每秒100万多边形的生成速度，是指芯片在全负荷，不进行其它效果处理的前提下得到的。此时生成的多边形根本就是一堆“积木”，不存在纹理和光影效果，在实际应用中几乎没有任何价值。如果是生成经过全部3D效果处理之后的三角形，Voodoo的生成速度将由每秒100万下降为每秒20万。而前面提到G200每秒150万的速度，正是指生成这种经过全部特效处理的多边形，此时的差距就变的一目了然。



如右图所示：在PⅡ－400系统上进行的综合3D性能测试中，G200获得了相当于12MB版本Voodoo 2百分之八十四的得分。远远高于RIVA 128的百分之五十七和i740的百分之四十九。当系统降低为PⅡ－233时，Voodoo 2的性能显著下降，而G200却变化不大，此时它的综合得分已经接近前者的百分之九十五。这说明G200对处理器的依赖十分小，换句话说也就是CPU占用率十分低，处理3D图形主要依靠自身的硬件引擎。

从左图中不难发现：对CPU变化最敏感是Voodoo 2，特别是使用交错扫描（SLI）模式的双Voodoo 2系统，增益更加明显；前后差异最小的是G200，其它卡的变化居于中游。Voodoo 2在系统增长时表现出的显著性能提高说明它从CPU那里获得了更高的骨架填充率，同时本身超宽的数据频带和异乎寻常的特效处理速度，可以生成足够多的、经过材质处理的多边形，与高速处理器相得益彰。包括RIVA 128在内的其它3D卡变化比较明显，但并不突出，可能的原因主要来自两方面：

1.一方面在CPU骨架生成速度迅速增加的时候，由于自身的处理能力不足、且带宽较低还带来数据传输时的瓶颈，所以无法提供足够多的材质三角形供系统使用，造成性能增益不大。

2.但另一方面，CPU在3D卡速度不足的情况下，剩余的系统资源开始反过来协助3D卡进行一些诸如生成多边形等的常规3D操作，这又在一定程度上使系统的整体3D性能有所增加。正是基于上述的原因，RIVA 128等加速卡的性能变化居于中游。有变化当然不是坏事，但从另外一个侧面说明这些3D卡的引擎并非完全基于硬件，它们在处理材质的时候仍然需要依靠CPU协助。这样的3D卡CPU占用率都比较高，在实际运行游戏时通常效率一般较低。G200的变化微乎其微，这种结果简直让人难以想象：难道骨架填充的工作也在由它完成？但无论如何，G200对CPU的占用率之低是有目共睹的，这样在实际运行程序的时候，CPU就可以有足够的资源去进行AI的演算，从而大大提高系统的运行效率。G200对CPU依赖性这么低，从而可以使它在较低档次的处理器上运行的更好，即便在66MHz总线的PⅡ－233上，同样可以获得接近100MHz总线PⅡ－400系统的操作速度。

（四）硬件结构

究竟是什么样的结构给了G200

如此卓越的性能呢?

为获得最佳的3D处理效果，G200使用了一系列先进结构提高运行速度。芯片内制了一个高度智能化的，具有超极传输管线的浮点运算机构和数据采集引擎。这个机构负责计算全部D3D和OpenGL加速的3D数据，包括生成多边形、实时渲染和特效处理。G200的优异图像表现都来源于这个机构。另外，G200通过使用专门的3D数据管线和线内的后台数据采集，大大增加了进行3D操作的速度。

前面曾经提到过G200出色的32位着色渲染功能，实现这一特性的机构被MGA称VCQ（Vibrant Color Quality），即动态色彩质量渲染引擎。它通过专门的渲染数据管线以32位的精度对原始贴图进行数据采样，然后在以同样的高精度将其复制在所需的位置上。实际上，即便当程序只支持16位色渲染，G200在进行内部数据采集的时候，也将仍然使用32位精度，使得图像可以在最大限度上看起来逼真、精细

G200 CPU占用率奇低的秘诀在于其独特的骨架缓存结构上：它智能化的引擎可以利用数量较多的缓存建立起3级骨架缓存机构，从而大大加快骨架填充时的处理速度。众所周知，CPU在3D处理过程中，承担的主要作用就是骨架填充，而G200的缓存结构可以使加速卡在这个过程中起到更显著的作用，因而大大降低了CPU占用率。这也就是G200在PⅡ 233和PⅡ400上可以工作同样出色的原因!

G200的第四个先进结构成为SRA（Symmetric Rendering Architecture），即对称渲染机构。对称渲染机构的关键技术在于可以真正良好的利用AGP内存，在主显存溢出的情况下，AGP内存将被直接视为新的局域显存使用，大大提高了AGP内存的使用效率。SRA结构在渲染过程中，为G200建立起一个标准的三级贴图缓冲机制，首先是在板显示缓存，然后是主显存，最后是AGP内存。在贴图精度、质量、大小不等的情况下，SRA结构将为图像选择最佳的缓冲区，以求获得最佳的处理速度。SRA结构同样可以用来加速2维图形，AGP 2X带来的528MB/S的数据传输率，可以消除潜在的数据瓶颈。SRA结构类似于我们平常所说的DIME（即内存拓展结构），但与之相比，更加智能化，且运行效率更高。

（五）AGP性能

G200是标准的AGP2X产品，支持全部AGP特性。特别值得一提的是，在不使用AGP内存的情况下，G200可以在AGPIX的主板上获得同样出色的运行速度，且工作十分稳定。各种测试数据也表明它在66MHz总线下的工作速度丝毫不比133MHz下的差。相信今年夏天打算把电脑升级到PⅡ－233或者PⅡ－266的朋友一定不在少数，G200绝对不会因为你使用的是AGP IX的主板而将你拒之门外!

（六）视频性能

G200在视频性能方面依旧保持了MGA产品在这个领域的领先优势：支持标准WINDOWS视频流加速，DVD软解压，以及CODEC端口的视频升级套件。加装升级套件之后，G200将提供硬件MPEG－2电影回放，高清晰度的视频采集，以及TV和视频输出等功能。

（七）接口程序

G200没有使用类似Voodoo的GLIDE那样的特殊3D API，而是面对两个通用标准：D3D和OpenGL提供了最为良好的支持。这使得G200拥有绝佳的游戏兼容性：即便是一年以前的游戏现在拿出来也可以立即运行。至于对未来软件的支持，按照MGA的一贯风格，我们相信G200的驱动程序版本始终会和这两大标准的更新保持同步。目前版本为4.10的G200D3D驱动已经完成，对应OpenGL的驱动程序也将很快出台

（八）实际测试

MGA G200在Forsaken、Incomming和Turok的测试中，成绩都仅排在Voodoo 2的后面，特别在低端系统上，画面帧数已经相差无几。最为出人意料的是，在Incomming基于PⅡ－233进行的，图像分辨率为640×480的测试中，结果竟然超越了Voodoo 2，仅以3帧之差，落后于使用SLI技术的双Voodoo 2系统！这不能不说是一个奇迹！游戏测试结果，进一步验证了用3D测试软件得到的理论3D处理能力：G200不愧为第一个在性能方面逼近Voodoo 2的2D/3D产品

三、结束语

G200虽然性能卓越，但成本却并不高。特别是结构上的改进，允许G200以单周期的SDRAM代替了昂贵的WRAM。因此，卡的价格将会以中低价位出现。同时，凭借着它在低端系统上的卓越表现，就越发让人难以抵挡它的诱惑。

G200将会在今年夏天开始发卖，希望能早日在国内市场的货柜上见到它的芳踪。

网上安居工程

北京 程嘉 贺铮铮

信息大潮席卷着整个中国，INTERNET的日益普及正改变着中国老百姓的传统的生活方式，大约不需多久百姓流行的问候语也会从"您吃了吗？"变成了"您上网了吗？"。现在大多数人上网是以WWW方式进行的，这就使似乎很神秘的INTERNET变得非常平易，初学者也可以轻松上手。至于我的问候语则是"您网上安家了吗？"，同WWW使INTERNET的迅速普及一样，微软FRONTPAGE 98的出现大大简化了WEB主页的制作过程并缩短了制作周期，不具备专业知识的人也可以轻松制作出优秀的"烘培鸡"，可以说在网上安个家已不是什么难事了。

网上安家大抵可分为以下四步：

1.寻找一个自己满意的"个人主页存放处"，并且在那里申请一个免费"个人主页"。

2.制作"个人主页"，并且本地测试您的主页。

3.上传已经制作好的主页。

4.更新和维护您的主页。

一、申请免费个人主页

在INTERNET上访问者的数量从某种程度上讲是衡量某个网站成功与否的标准！所以很多大的INTERNET服务商纷纷推出了"免费个人主页"服务，这就为我们这些身在"江湖"想早日"安身立命"的人提供了重要的物质基础。虽然商家是出于商业目地，但我们还是要感谢他们，毕竟商家也付出了很多人力和物力。

下面我们来谈谈如何选择"个人主页存放站"，如同现实中建房一样，在网上安家选择地址是非常重要的一个环节，我们要考虑的因素有：

1.申请和主页上传的方式

2.提供的容量

3.连接的速度

4.是否提供其它的服务

以下是笔者认为当今比较著名的8个免费个人主页提供站点：(以*****为最高速度)

广州网易：国内最出名的个人网页提供者(重点推介)

地址：HTTP://WWW.NEASE.NET/

申请和主页上传的方式：在线填表/FTP上传

提供的容量：20M(如果申请可以获得不限量空间)

连接的速度：*****

备注：免费的电子邮件地址(yourname.nease.net)、免费的主页留言本、免费的主页记数器、记数器款式共计有300余款，申请后一至三天通过EMAIL得到回复。因为和CHINANET并轨，所以速度非常快。集中了非常多的优秀网页！服务器稳定！拥有免费域名系统(yourname.nease.net)。曾经中断过一段时间，现在又可以申请了。可以说NEASE是中国最完善的免费个人主页站点，不过一家有一家的长处请您慢慢往下看。



自贡在线：新兴的个人网页提供者(人气值很高)

地址：HTTP://WWW.ZG169.NET

申请和主页上传的方式：在线填表/FTP上传

提供的容量：不限空间！！！！！

连接的速度：*****

备注：免费的电子邮件地址(yourname.zg169.net)，免费的主页留言本，免费的主页记数器，申请后立刻就可以使用!!!且速度非常快。由于ZG169有着众多的优势，使得它一出现就倍受青睐！测试阶段的确很不稳定，估计6月28日后将会很好。不限容量是一个很大胆的承诺，也正是这个承诺吸引着成千上万的网虫涌向ZG169。现在(6月)已经有10多个站的容量超过100M！可见这个承诺的可信。如果不出意外的话笔者7月左右也将在此地建立站点，www.zg169.net/~dreamer(小写)，欢迎大家指教。这儿的主页搜索方式也是笔者见过国内相当方便的，可以按"更新时间、主页容量、关键字等"查询，总之ZG169是一个非常有发展前途的站点。

系统管理员如是说：

关于ZG169，是早在去年11月就有此想法，真正实

施是在今年3月底，于4月3日开始试运行。估计在6月底以前完成系统的测试及开发工作，并定于6月28日正式对外运行。6月28日是“自贡在线”的周年日。目前我们正在全力调适新的服务器:2台HP LH II 333、双CPU总计150G硬盘空间(以后还将根据情况升级硬盘)，整个系统建成后，将会是全中国最大的免费个人主页空间。正如我们的口号:“海阔凭鱼跃，天高任鸟飞!”

湛江碧海银沙:老牌个人网页提供者

地址:HTTP://WWW.ZHANJIANG.GD.CN

申请和主页上传的方式:在线填表 /FTP 上传

提供的容量:不限空间！！！

连接的速度:*****

备注:碧海银沙！一个美丽的名字！同样它也是一个非常优秀的站点，它提供给网虫们方便快捷的服务。值得一提的是这儿有独立的文件服务器，如果您的站点有很多软件要上传，请上传到软件专区，如果您不遵守规定的话，那么苦苦上传的软件就会被系统管理员“无情”的KILL掉，请务必注意！事实上这样做也确会减少不必要的浪费，不失为明智之举!

系统管理员如是说:

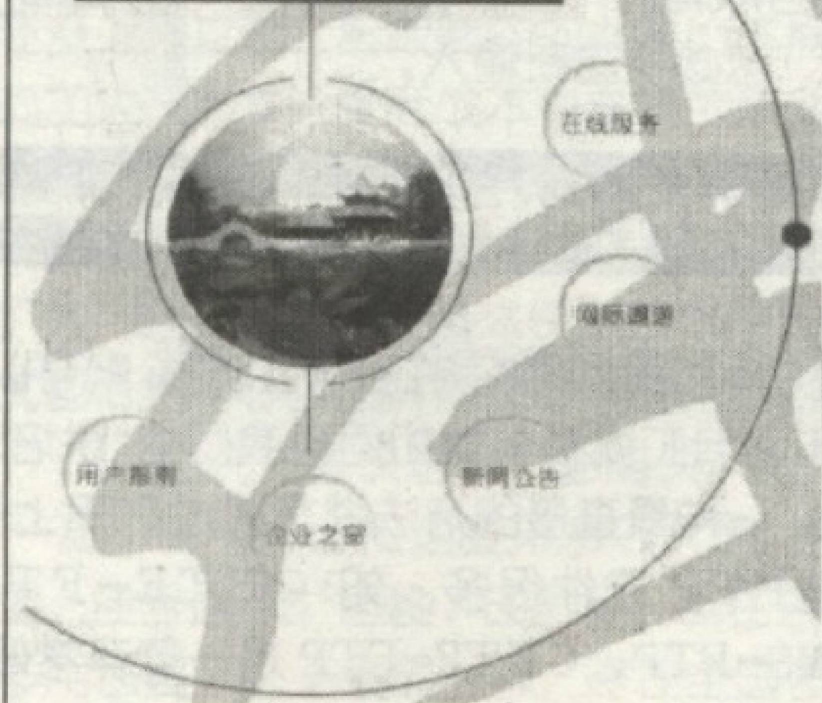
我们在1995年就开通了个人主页，初衷是为网友们提供一个交流的园地。为方便使用，我们使用FTP维护，并且不限空间。申请方法是在线填写申请表，我们人工审核开通并通过EMAIL回复，一般时间为2天。今后将继续完善个人天地，提供更好的检索方法和归类处理。将继续建设聊天室，提供更多的聊天和交流功能。开通网络游戏室，提供联网的游戏。

保定热线:又一新兴的个人网页提供者

地址:HTTP://WWW.BAODING.CN.NET

申请和主页上传的方式:在线填表 /FTP 上传

提供的容量:20M



连接的速度:*****

备注:速度快的令人吃惊！同样保定热线也提供记数器和留言板。在这里申请免费个人主页也是一种很好的选择。

湖南信息港---网虫之家:网虫天堂

地址:HTTP://HOME.HN.CNINFO.NET

申请和主页上传的方式:在线填表 /FTP 上传

提供的容量:不限空间

连接的速度:*****

备注:网虫之家的服务的确很周到，站上提供很完整的HTML和JAVASCRIPT教材。在网友中的口碑也很不错。不过好象对于不限空间的承诺很难实现，现在都已经出现DISK FULL的现象！不知道以后是否会有改观？所以大家也要支持一下他们才对，请不要上传重复软件。

大中国:一匹黑马？？？

地址:HTTP://WWW.GREATCHINA.COM

申请和主页上传的方式:在线填表 /FTP 上传

提供的容量:20M

连接的速度:*****

备注:大中国一个很有特色的网站，据说大中国网页联盟前身是音乐彩虹网页联盟，并且大中国是唯一优胜劣汰的免费主页站，也就是说如果您的主页质量不高，就不能在这里生存！在大中国注册的站点被称为“栏目”，而且栏目有等级之分，等级高的栏目将给予更多使用空间。这就意味着只有精品才可以在大中国安家，同时您的站点也一定要有特色。他们将提供给您这样的地址：HTTP://WWW.GREATCHINA.COM/~YOURNAME，很好记吧。

商都信息港:弄潮儿的家!

地址:HTTP://WWW.ZZ.HA.CN/

申请和主页上传的方式:在线填表 /FTP 上传

提供的容量:2M-20M

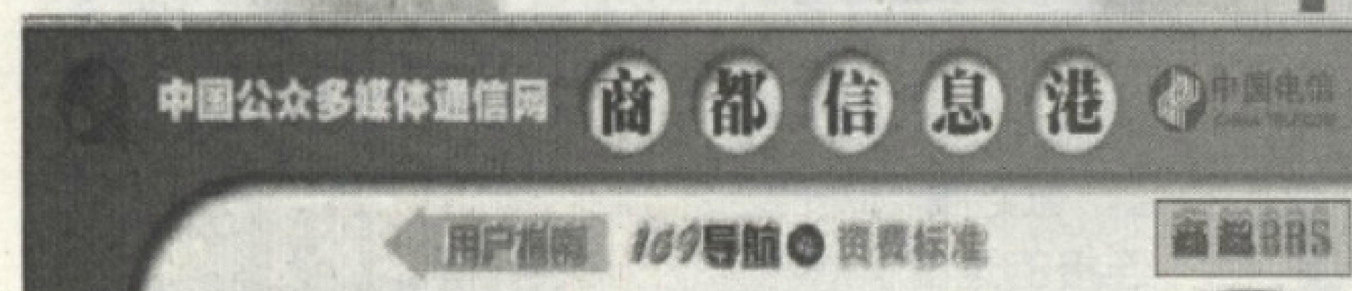
连接的速度:*****

备注:一个差点被我错过的好站。特别值得一提的是这儿的管理员非常热心，他愿意和每个网虫交朋友，所以在商都安家你会有家的温暖。商都的“查询列表”和“论坛

系统”都非常完善，并且速度也很快，显然商都个人主页也是一支不可轻忽的力量。

系统管理员如是说：:

开办这个站点的初衷就是为了普及因特网知识，因为对大多数国人来说，因特网还是一个新东西，大家对它的重要性还不是很了解。而一个新的东西怎样才能引起大家的重视与喜爱呢？就是自己去亲身体验去参与。而个人主页可以说是一个很好的方式。你想在这样一个全世界范围内的网络上，有一块属于自己的田地，这是一个多么令人兴奋的事情，应该说有种满足与自豪感吧。所以就有了“商都个人网页”，就有了GRWY(我的管理员代号)，就聚集了一大批热心的朋友，我现在感到很幸福，我很喜欢我的工作。在我的用户中的很多人都已成为了我的好朋友，我和我的朋友们一起都在为商都个人网页努力着，我们欢迎来自四面八方的网友们，商都所处的位置很好，在我国的中心地带，各地网友访问、安家都十分快捷方便。grwy欢迎各位‘大虾’来投!“try our best to do!”



古城热线之龙门客栈:这边风景独好!

地址:HTTP://WWW.XAONLINE.COM/

申请和主页上传的方式:在线填表/FTP上传

提供的容量:不限空间!!!!!

连接的速度:*****

备注:这个坐落在古城西安的站点有着很独特的地域特色，进入站点犹如回到几百年前那个“舞刀弄枪、行侠仗义”的年代。在这里圆个“大侠”梦也很不错！另外在这里安家如果受到大家好评还有“丰厚的奖励”！

首都在线:263的个人主页!

地址:HTTP://WWW.263.COM.CN

申请和主页上传的方式:在线填表/WEB上传管理

提供的容量:严格的限制。

连接的速度:*****



备注:北京的网虫有谁不知道263的？当听说263也开设了个人主页服务，我连忙跑去看。这儿的管理方式和前面讲的完全不同，263采用WEB方式管理，并且提供简单的主页生成模式，这无疑为很多新手提供了便利。不过首都在线规定:传递HTML文件的数目不得超过5个，传递图的数目不得超过5个，所有上传文件不得超过250K，其中图不得超过200K，可以说聊胜于无，值得高兴的是毕竟263迈出了第一步，但我还是渴望有朝一日263也可以提供象广州网易那样的个人主页服务。

二、如何在网易申请免费主页空间

下面我就以网易为例，谈谈如何申请免费主页空间:

首先我们在地址栏中键入:HTTP://WWW.NEASE.NET/N-SPACE/

然后选择“登录网页”，随后会出现一些说明和规定，当您看完后选择“同意”会出现一个表格如下:

用户名:(个人主页帐号名，英文)
密码:(自己想个密码吧)
密码(再确认):(千万不要打错)
请输入你的住址:(尽量详细的填写)
请输入你的E-MAIL:(请尽量使用ISP提供的EMAIL)
请输入你的真实姓名:(中文)
请选择你所在的省份:(选择就可以了)
请选择你的性别: 男 女 (无注释)
请填写你的生日: 19 年 月 日
请选择你的职业:
请填写你的联系电话:

由于服务器不同，所以在有些细节的地方各个人网页提供者的要求也不尽相同，大体应该注意:个人主页帐号名的第一个字应该是字母，个人主页帐号名最好只包含3种字符:字母、数字、下划线。不要在帐号名中间留空格，不要有空项存在。可能出现的错误:您认真填完表格后，选择“提交”，然而计算机提示您表格还没有填完？WHY？出现此种错误原因可能是:您的表格的确有空项。也可能因为多人同时在使用此表格，造成服务器“忙”，所以出现这样的问题！稍待问题自然消失。但是如果您用BACK返回，这时密码栏会空缺，您必须重新输入。

三、如何上传您的主页

当您收到个人网页提供者给您的EMAIL后，就可以上传您的主页了。下面我们就来谈谈如何把我们的“烘培鸡”上传到服务器上。一种最直接的方法就是通过FTP上传，我们可以选用的FTP软件很多，如:CUTE-FTP、LEAP-FTP、WS-FTP。CUTE-FTP是一款非常好用

的软件，下面我就以它为例讲讲上传的全过程：

接入INTERNET后，执行CUTEFTP马上FTP SITE MANAGER对话框便会弹出，FTP SITE MANAGER对话框用来设置FTP服务器的地址及登录方式等等。FTP SITE MANAGER分为左右两个窗口。左窗口显示的是目录名，我们可以建立一个专用的目录以便维护我们的站点。右窗口显示当前目录中存放的FTP服务器的名称。按ADD FOLDER按钮可以新建一个目录，按要求键入新目录名称后，在左边窗口中单击刚刚建立的目录。按ADD SITE按钮新建FTP站点，弹出FTP SITE EDIT对话框，我们要填写以下几项：

SITE LABEL:输入FTP服务器名称，如"广州网易站"。

HOST ADDRESS:填写服务器的域名或IP地址，如"WWW.NEASE.NET"。

USER ID&PASSWORD:用户名和密码。填入您的用户名和密码，注意大小写(因为服务器的系统跟您的WINDOWS95不一样)，如果您忘记了可以查阅来信。其余选择默认就可以了。如果填完了就可以按CONNECT按钮和服务器进行连接，这时CUTEFTP主窗口便会弹出。CUTEFTP主窗口包括三部分：上面的窗口是状态窗口，显示连接状态。左边的窗口显示本地硬盘的目录，右边窗口显示远端服务器的目录。在左窗口上端显示当前硬盘的路径，我们应该把要上传的目录设定为当前目录。当连接成功后出现LOGIN MESSAGE信息框，单击OK。待右边的窗口出现目录时我们进入PUBLIC_HTML目录(绝大多数服务器)，下面我们就可以把自己的HTML和相关文件从左边的窗口拖到右边的窗口上。注意：服务器默认的首文件为:index.html(一般为小写)。当然我们可以在右边的窗口里做一些如改名、删除之类的工作。如果一切顺利我们当时就可以用浏览器欣赏自己的杰作了！如果出现一些特殊的问题您就需给管理员一封信，让他帮助您解决。

四、关于主页的管理及维护

我只想说在您制作主页以前应该有一个周密的计划，这样在管理和维护起来就不会手忙脚乱！但是说来容易做起来难，所以如果您真想做个好主页，应该有比较长远的打算。顺便提一句：有些站点不欢迎FRONTPAGE 98管理站点。

本文写的仓促难免有疏漏的地方请大家指正，对于所有站点的速度评测只是个人感受，仅供参考，希望本文能对大家网上安家有一点点的帮助。

(上接16页)

航空运输，今年底信函邮递将废除邮袋而代之以邮箱，虽包装轻巧却享有更高的安全可靠性。其实，这些优点并不仅限于对传统邮购而言。与其它光盘销售方式相比，更具有其普遍的优势。

记：便宜应该是光盘快送的一大特点，为何我看报价没有预计中那么低呢？

杨：快送光盘是在批发价上加一点快送费就直接送上门，因此绝大多数正版快送光盘价格都比市价低2至4成。您感到现在快送光盘的价格还不够低。请别急，运行一段时间之后，快送光盘就会进一步降价。当前快送光盘价格不够低有三个原因：一是需要保护现有的正版光盘市场秩序。如果一开始快送光盘就很便宜，将会伤害较多的正版光盘销售商，使光盘市场产生混乱。二是快送光盘的销售量还没上来之前，出版商的的批发价不能降低；随着快送量的加大，批发价受低成本快送费的牵动而下调，就会逐步向盗版价格逼近。三是快送服务刚刚开始，用在广告宣传方面的费用较高，快送成本还没有降到最低点。随着运行扩大，规模效益会使整体快送成本降到比其它任何发行方式都低得多，也让所有消费者都得到最大的实惠。

记：您说光盘快送要比邮购快，这是为什么？

杨：邮局投递按速度排序依次是：特快专递、快件、信函、挂号信函、包裹／印刷品。以往各种光盘分销方式大多用包裹，处于最慢一级，寄往全国多数地区都要7至10天以上。而采用轻巧包装的光盘快送走的是航空快件，仅次于特快专递，寄往全国航空通航城市仅需1至2天，到达通航邻近城乡也只需2至3天，再加上直接递送到家，比店面推销又快一层。这种分销速度上优势对于那些时效性强的音像、游戏光盘非常重要。

记：用户购买的光盘在快送中丢失、破损了怎么办？

杨：只需给光盘快送中心打电话、写信或发传真都能很快得到查询结果。如果证实确已丢失，快送中心会立即为您另送上一份。如果破损，您只要将破损的光盘连同外包装整个用包裹方式寄回快送中心，很快就能得到光盘快送中心送上的新邮件。光盘快送为什么有如此服务?因为在保险公司上了保险。即使没有保险，仅凭中国邮政不到万分之一的信函丢损率也足以使大家放心!不仅如此，如果您对快送的光盘有任何不满意，只要在7天之内寄回快送中心并附上返货邮资凭证，快送中心就能为您免费退换并寄给您返货邮资。(不过由于条件限制，目前这项服务暂不包括影视光盘)。

结束了对杨南征先生的采访后，我们觉得光盘快送作为一种软件销售新思维，为国内的软件销售业闯出了一条新路，但是如果它想在市场上生存并蓬勃的发展起来，就必须做好售后服务工作，真正从用户的角度考虑问题，想用户所想，才能在竞争异常激烈的市场上生存下来。我们希望光盘快送通过努力站稳脚跟，能真正让利给开发商和消费者，从而带动正版软件的研发和销售。

Internet 畅想曲

四川 邹翔

大家好，让我们认识一下，我的名字叫草莓，我走在2020年的大街上。

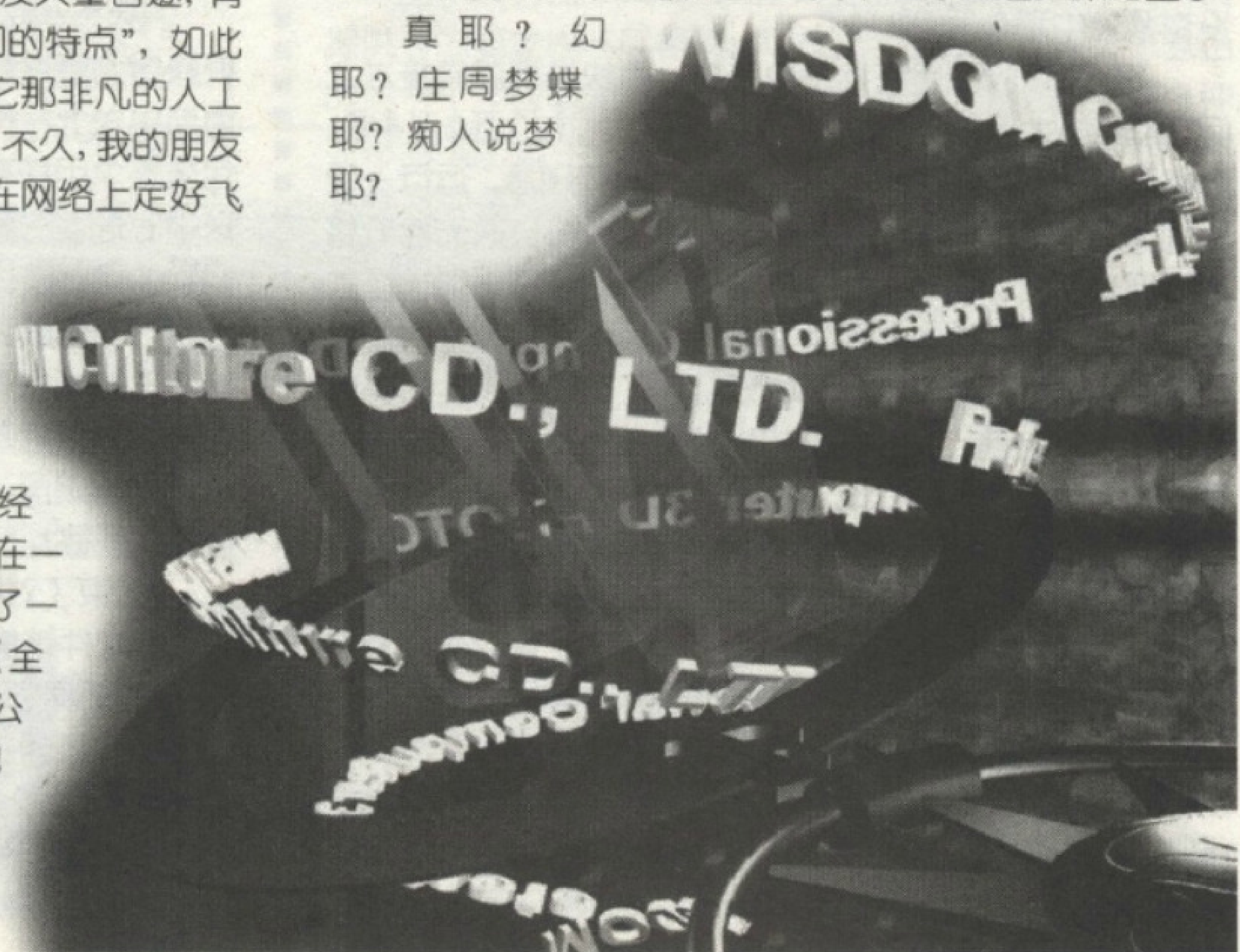
似乎有点闲着无聊，怎么办呢？看看大街上每一个人的资料是我的一大乐趣（当然也有人称之为恶习），于是我把墨镜上的一架小型摄像机的开关打开，街上每个人的面部形象被摄入并转化为数字信号存入我的佩带式电脑，并快速通过因特网传到一部人工智能识别主机里。利用这部超级计算机可以快速判别这个人的面部特征，并调出这个人的名字和其它资料，如学历、家庭成员、年龄、生平等。我已行成人礼却还没有女孩子情眼相加，于是偷偷对路过的几个漂亮妹妹的资料进行查看。有一位无论如何难以忘怀，又不好意思直接去找她，于是马上给她发了一封电子函件并附带上我的全息照片。

回到家中，想起了同朋友筹划了很久的去国外旅游一事，于是又一封电子函件到了地球的彼端，朋友身上的微型BP CALL马上震荡起来，朋友察觉后，看了看佩带式电脑上收到的信件内容，即刻回信接受了邀请，并坐上空天飞机飞往我处。我也没闲着，随即调出那个国家的旅游页面，同时用价格低廉的网络电话和旅途中的朋友商谈旅行的计划和细节。和朋友商定好后，顺手在搜索引擎中输入我们的要求："人少，有原始自然风光及大量古迹，有高档的旅馆，符合安静、详和的特点"，如此模糊的描述已足够电脑凭借它那非凡的人工智能得到了几个不错的选择。不久，我的朋友到我这里了，我们选定了旅游地点，立即在网络上定好飞机票，随即我们收到了一封电子邮件，告诉我们登机的密码，这就是所谓的飞机票，同时我们信用卡里的资金也被划去了相应数额。

旋即到达目的地，人地两生，怎么办？不着急，马上调出这个城市的主页，经过市府旅游局中心电脑的推荐，我们决定在一家价格廉宜、服务优良的旅店住宿，避免了一些小店的价格欺诈。然后通过我们的GPS（全球定位系统）确定了当前位置后，向出租公司发送无线邮件告诉我们所在地和目的地的定位坐标。不久，一辆无人驾驶汽车迅疾驶来，在我们旁边半米停靠，车门自动开启（那时GPS的精度达半米以内已广泛用于民用），当我们进去坐稳后，汽车自动行驶。先进的人工智能道路识别系统使汽车能自动规避各种障碍物稳定行驶，并从网络上获取当前的交通状况并分析出最佳路线，从而避开了交通拥挤地段。不久抵达目的地，小姐为我们快速办了手续，热情询问我们的要求，随即在一台超薄型终端输入了我们对房间的要求："宽敞、暖色调、整洁、有观叶植物和高档电器并富情趣"，在输入数据同时，我们的形象被一架摄像机摄入传给一台中央电脑，分析出了我们的体型和身体上的一些细微特点，输入的数据也通过网络传到那台大型电脑里，这台电脑综合分析出了房间的摆放样式以及家具的尺寸。我们都知道需稍候片刻，电脑正在把墙壁里的家具弹出并且乾坤大挪移，用变形材料制成的家具本身的尺寸也在发生变化，大约过了十分钟，我们在酒吧喝完两杯甜酒，来到了我们的房间，所有的家具都符合我们的体形，似乎最挑剔的人也可以满意了。

我们习惯入睡前玩一会游戏，于是联进了一个热门游戏网站，加入一个叫"终极毁灭"的游戏，发现里面有至少两千人在组队撕杀，在面积大约5平方公里的城市里，炮火声、惨叫声不绝于耳，街上不时见几个异形追杀一个人。我在遭遇了几次惨痛的经历后开始厌倦了屠杀，于是漫步到郊区一个PUB里，看到了一位漂亮的小姐独坐。在网上我可扮演着勇者无惧，于是和她随意攀谈起来，得知眼前所见的虚拟影形象是她的真实体形，感于她的坦诚，于是我马上联到本国，在政府公民形象中央数据库里调出了我的真实数字形象，在场景中替换了我的"虚伪"形象。这样，那位漂亮的小姐就看到了我的真实形象。在和她交谈时，为了让数字形象充分体现我的风采，我打开电脑旁的三维摄像机，于是，我的一举一动，甚至眼神都被游戏中的"我"真实展现，我和她越谈越投机，大有欲罢不能之势。渐渐觉得眼皮发沉，怎么白天会犯困？原来我一直带着VR眼镜，游戏里虽然日正当午，实际已经更深露重了。

真耶？幻耶？庄周梦蝶耶？痴人说梦耶？





北京 阿蒙

音乐是什么？不用我再解释了吧（其实我也解释不明白，这东西太复杂了！）。圣经，是基督教徒信奉的经典。一提起圣经，给人的印象好象就是只有西方人信这个，东方人（至少中国人）不信。那么音乐圣经合起来就是指西方（欧洲？）的经典音乐，如果雷石公司哪一天做东方（包括中国）的经典音乐，不妨起名音乐金刚经或音乐道德经什么的。

以上均系笑谈，不过有感而发罢了，音乐是没有国界的，而只有民族的才能是世界的。如果你要想了解西方音乐，雷石的这款《音乐圣经》倒是不错的选择！





雷石的光盘界面总是一成不变的（如果你见过《98足球风暴》和《图说本草》），略有单调之嫌，不过倒也简明！本光盘共分为五部分，分别是CD圣经、名曲欣赏、音乐大师、音乐家和音乐史。

CD圣经这部分更象个大的资料库，里面提供了一个发烧唱盘的目录列表，音乐发烧友一定要看一看噢！光盘还提供了以字母顺序查询的功能，用起来十分方便。

名曲欣赏可以说是本张光盘的精华部分，分为歌曲、序曲、管弦乐、交响乐、钢琴曲、协奏曲和室内乐等几部分，共收录了五十余首经典名曲的介绍和片段。包括贝多芬的第三、第五、第六和第九交响曲、《月光奏鸣曲》，罗西尼的《威廉.退尔序曲》，柴科夫斯基的《一八一二序曲》、《天鹅湖组曲》，约翰·斯特劳斯的《蓝色多瑙河》等等。你可以点击画面上的光盘图标来播放全曲中的著名乐段，有些片段甚至有AVI可以看。在这一部分中还同时给出了作曲家的生平简介以及曲目的创作背景、简短评价等等。不知道你是否注意到了画面最左上角的那个转动的小图标，轻轻点一下，会出现一个小小的问题考考你（都是音乐小常识），你是不是答对了，看看旁边的动画就知道了。这确实是个独具匠心的设计，会让你大长知识，有时会很有成就感（嘻嘻）！

音乐大师和音乐家这两部分的区分方法有些特别，音乐大师中包括演奏家、作曲家、乐队、歌唱家和指挥家五部分；而音乐家这部分只是选出了作曲家中的比较杰出的三十余位做更为详细的介绍（全都是西方音乐史上赫赫有名的人物）。

音乐史这一部分叫做西方音乐史可能更好一些，从音乐的起源到巴洛克音乐、古典乐派音乐、浪漫主义音乐，以及后来的民族乐派音乐、印象乐派音乐、近现代音乐等。看一看，一定会让你眼界大开的！

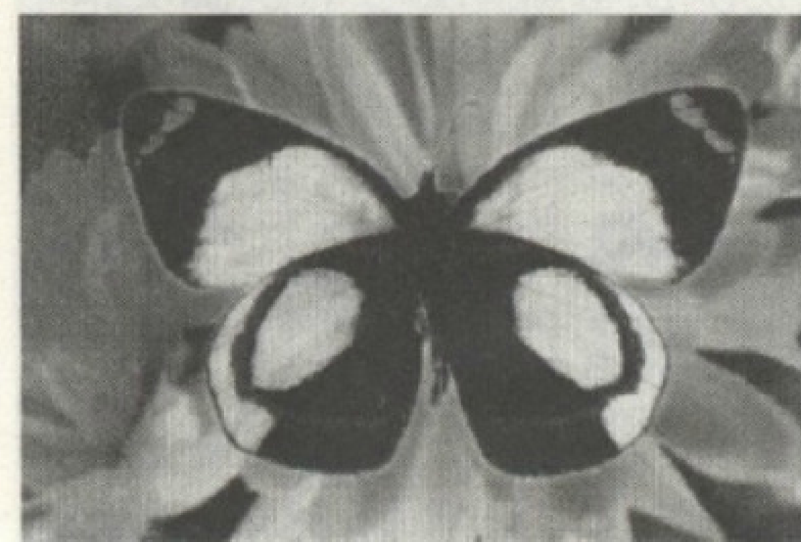


蝴蝶

北京　川页

自小就对蝴蝶没什么好印象，究其原因大概是因为那时大搞“爱国卫生运动”，苍蝇、老鼠等是“四害”，自然是要除掉的，而老师说蝴蝶也是害虫，亦在除害之列。又有人说蝴蝶身上的“粉”可使人变哑变瞎，我那时是深信的，故对其更是恨而远之。





渐渐长大了，可对蝴蝶的印象并没什么大改变，后来听到了那首脍炙人口的小提琴曲“梁祝”，尤其是“化蝶”的那一段，真是不胜感慨！这优美动听的音乐和那在花间翩翩起舞的蝴蝶，谁又能分辨它们的区别呢？至此对蝴蝶的印象大变！

中科多媒体公司出品的《蝴蝶》给了我们眼界大开的机会，伴随着“梁祝”优美的旋律，让我们进入这五彩缤纷的蝴蝶世界。

为了让大家能比较详细地了解蝴蝶，本光盘共分为四大部分：按蝴蝶形状索引；进入分科索引；按名称索引；奇异的蝴蝶。

如果你对蝴蝶知之甚少或是想比较深入地了解蝴蝶，那我建议你先看一看分科索引这部分，毕竟比按形状索引来得清楚和全面。

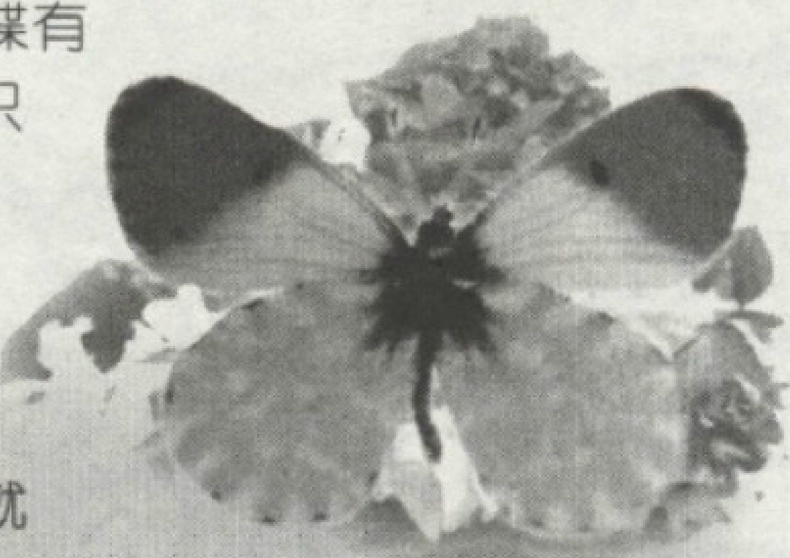


蝴蝶的种类很多，可分为凤蝶、灰蝶、环蝶、蛱蝶、绢蝶、粉蝶、弄蝶和眼蝶八大科，每一科又有几十、成百甚至数千种蝴蝶不等，仔细算一算到底有多少种蝴蝶，你是不是很吃惊！？

进入分科介绍部分（以下以凤蝶为例），你会见到对于凤蝶的基本情况介绍，凤蝶600余种，光盘中给出30种凤蝶的名称和图片，我敢保证这里面十之八九你都没听说过。

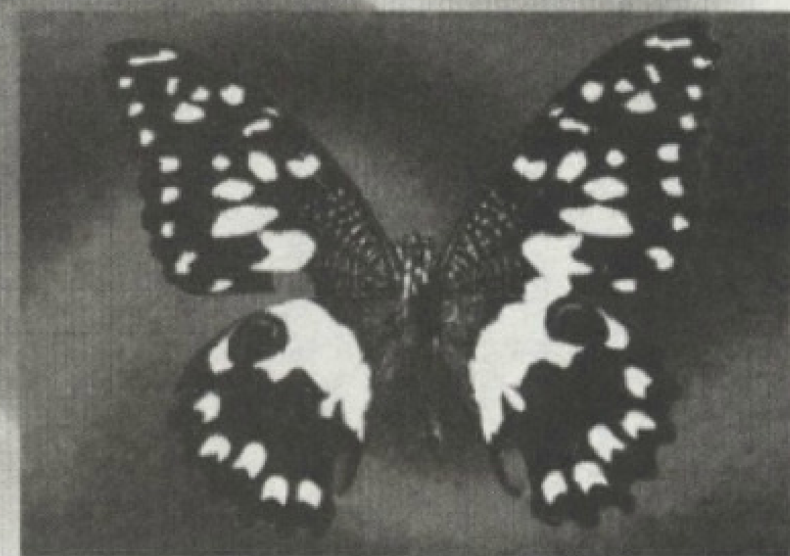
如果你喜欢猎奇，可以点击“其它”按钮，这里面介绍了十数种不同于上述八大科的“奇怪”的蝴蝶，包括猫头鹰蝶、太阳蝶等有趣的好东东。





如果你对蝴蝶有个大概的了解或只是想走马观“蝶”的话，就按蝴蝶形状进行索引吧，进入索引界面，一排排蝴蝶就摆在你面前，对哪一种有兴趣就去看吧！点击蝴蝶图形就可以看有关介绍，还可以把蝴蝶放大噢！

当然你也可以按名称索引，不过我觉得作用并不太大，因为这里所列出的蝴蝶名称都太生僻了，很难望文生义，不过看过之后可能会多一些吹嘘的资本。



奇异的蝴蝶这一部分介绍的都是与蝴蝶有关的剪纸、书画等民间艺术，不过看一看罢了！

Word宏病毒及其防治

山东　王向阳

近年来，随着Microsoft公司推出的优秀文字处理软件中文Word的广泛流行，一类专门针对Word文档(*.doc)的Word宏病毒逐渐流行起来，这种病毒具有很大的潜在危险性，可以破坏文件系统，造成数据或文档丢失或被篡改，因此非常有必要详细了解其传播机制，进而找出Word宏病毒防治方法。

一、Word宏病毒及其种类

Word宏实际上是用Word本身提供的Word Basic编写的一段小程序，是为了方便广大计算机用户编辑文档，避免一再重复相同动作而设计出来的一种工具。广大计算机用户完全可以利用简单语法，借助于Word Basic，把自己常用的动作写成Word宏，这样，当撰写文档时，就可以直接利用事先编好的Word宏，而不必重复繁琐的动作。

所谓“Word宏病毒”，实际上就是利用Word所包含的自动宏功能，作为其撰写病毒的工具，即利用Word宏写成的病毒。

应用心得

一般而言，早期的Word宏病毒并不破坏硬盘，可是近来有趋向破坏硬盘资料的病毒出现，于是Word宏病毒的破坏力越来越不可忽视。

二、Word宏病毒的传播机制

由于Word宏病毒是利用Word宏写成的病毒，而Word宏又是用Word Basic编写的一段小程序。每个Word宏都有其触发条件，可以把Word宏与工具条按钮、菜单项或者热键联系起来。这样当按下该按钮、选择该菜单项或者按下该热键时，这段Word Basic程序就被执行。另外有一些Word宏在特定条件下还可以被自动调用。例如，如果编写了一个Word宏并把它命名为AutoNew，那么每次打开一个新文件时这个Word宏都将被调用。再例如，如果新建立一个Word宏，Word退出时就会揭示是否保存，假设回答是，该Word宏就将被保存到模板文件Normal.dot中，并且以后每次进入Word都可调用该Word宏，由于Word本身所附带的Word Basic提供了丰富的函数，熟练地使用Word宏能够大大提高工作效率，达到事半功倍的效果，但是也为病毒的产生提供了条件。

Word新建一个文件时总是使用模板文件Normal.dot，在该模板中保存了公用宏，除此之外，Word不允许每个文档文件包含私用宏，这些Word宏只能在文档打开时使用，关闭后不能使用。

Word宏的传播就是通过Word文件(*.doc)和模板文件Normal.dot进行的，被感染的Word文档中通常含有三个Word宏：AutoOpen、AutoClose、AutoNew。用“干净”的Word打开一个被感染的Word文档后，当保存该文件时，该文件中的AutoOpen宏被自动执行，这个宏利用函数MacrosCopy将AutoOpen、AutoClose、AutoNew复制到模板文件Normal.dot。至此该Word已被感染，以后每当新建、打开或关闭一个Word文档，这三个宏都将被复制到“干净”的文档中去，Word宏病毒就是这样传播的。

三、Word宏病毒的诊断

我们已经了解Word宏病毒的传播机制，那么该如何发现和查找Word宏病毒呢？

(一) Word宏病毒的发现

一般说来，可以通过多种现象发现其存在。例如：

1.Word运行时出现怪现象，如自动创建文件、开设窗口等等。

2.使用过的文件属性被改变，或Word自动对一张写保护的软盘强行存盘。

3.原Word文档无法另存为其它格式文件。

以上所述只是部分Word宏病毒现象，而且不同的Word宏病毒现象也不尽相同，需要计算机用户灵活处理。

（二）Word宏病毒的查找

通过上述现象只能初步断定Word宏病毒的存在。要想证实，还需要进一步查找验证。由于现有的病毒查找软件一般只能查出现有的Word宏病毒，却不一定能够查出新出现的Word宏病毒，因此下面介绍一种简便有效的Word宏病毒查找方法(这里以Windows 95、Word 7.0为例)。

Word宏病毒查找步骤如下：

1.在Windows 95桌面上，单击“开始”按钮，单击“查找”菜单选项，再单击“查找文件或文件夹”菜单选项;在弹出的对话框里“名称”一栏，输入“*.doc”或“*.dot”;在“搜索”一栏输入待查找路径。

2.单击“高级”标签;在“包含文字”一栏中输入“AutoOpen”。

3.单击“文件”菜单中的“保存搜索”菜单选项，单击“开始查找”按钮。

一般说来，经过上述操作所查找到的文件即为染有Word宏病毒的文件。为了进一步验证，可以打开相应文件(怀疑染有Word宏病毒的文件)，单击“工具／宏”菜单选项，再单击“管理器”按钮，这时可以看到两个列表框，分别列出Word文件和模板文件Normal.dot中的所有宏，在列表框中选取可疑的、来历不明的宏，再单击“编辑”按钮，就可以编辑宏的源代码，如果发现函数MacroCopy，就可以断定是Word宏病毒。

四、Word宏病毒的清除

一般说来，清除Word宏病毒有如下三种方法：手工清除、软件清除和自动清除。

(一）手工清除

所谓手工清除Word宏病毒，即用手工的方法将模板文件Normal.dot和Word文件中构成病毒的宏删除。

（二）软件清除

如果觉得上述手工清除Word宏病毒方法过于繁琐，则可以通过Internet从ftp.thu.edu.ew/antivirus/处下载Super Scanner超级病毒扫描者，文档名叫做ss961108.exe。

超级病毒扫描者(Super Scanner)的具体使用步骤如下：在Windows 95的桌面上，单击“开始”按钮，再单击“运行”菜单选项，然后在弹出的对话框的相应位置上填入刚刚放置sscan.exe路径名称及sscan，在这后面空一格，再键入要查找Word宏病毒的磁盘名称或路径名称，接着单击“确定”按钮，则sscan就会开始查找Word宏病毒。一旦发现Word宏病毒，sscan就会询问是否要清除此Word宏病毒。请选择Y，则Word宏病毒即可被清除。

超级病毒扫描者(Super scaner)是目前市场上查找Word宏病毒最为准确及清除Word宏病毒最为安全的程序。它同时可以查找清除未知的Word宏病毒。

（三）自动清除

如果无法得到有关Word宏病毒查找清除软件，则也可以根据Word宏病毒特性编写相应的宏来进行自动清除。

这种方法的优点是显而易见的，它能够有效地清除Word宏病毒，而且还可以进行扩充。有兴趣的读者完全可以写出更好的Word宏病毒清除程序。

通过上面论述，相信广大读者一定对Word宏病毒已有所了解，并且已经能够自己动手查找、清除和预防Word宏病毒了。

计算机中断资源的检测与配置

北京 刘亲华

一、中断的作用及其资源检测

操作系统一般最多允许16种不同的设备向CPU提出中断申请。每一种中断称为硬件中断或者IRQ级别。通常，一个IRQ级别只能配置给一个设备，但在具有MicroChannel、纯EISA或者PCI总线结构的机器中可以共享IRQ。然而在大多数情

况下，EISA和PCI又经常与老式的ISA总线插槽混合使用，因此目前大多数主板实际上无法实现中断共享。

计算机中断资源的分配和占用情况的报告在MS-DOS下，可以通过运行MSD程序获得。在Windows 95下，可以通过系统诊断功能方便获得，当然也可以采用第三方系统测试和诊断软件如WinBench97等。

二、中断级别的选择与设置

我们以网卡为例，描述硬件中断级别的选择与设置方法。

网卡是通过IRQ中断通知CPU响应请求的。LAN网卡有权这样操作CPU主要是因为网卡的缓冲区容量有限，如果CPU不能尽快取得这些数据，那么当后续数据进入网卡缓冲区时，就会覆盖当前缓冲器的数据并刷新缓冲区。

配置LAN网卡时，要为网卡设置一个IRQ等级。对于某些旧式网卡，可通过卡上的开关或者跳线设置其IRQ；而对于新式网卡，则通过运行设置程序，改变Flash Rom内的设定信息的方式完成。该程序首先对用户系统进行检测，寻找一个合适的IRQ(IO地址也一样)，然后建议用户采用这些设置。

有些人把他们的网卡中断级别设置为IRQ2，这里有潜在的隐患。原因还得从8位PC/XT机器说起。PC/XT上的IRQ2可以随意使用，但在高档PC机器上IRQ2却有特殊作用。

早期的PC/XT机器只有一个中断控制器，也就是Intel8259芯片。8259最多支持8个中断，PC/XT机器把通道0和通道1分别连接到系统定时器和8255键盘控制器。由于IBM希望保证键盘和定时器具有最高优先级，因此将这两个中断进行固化。中断3、4分别用作Com2和Com1，因为Com2支持Modem，而Com1支持打印机，中断5、6和7分别被硬盘控制器、软盘控制器和并行口占用。

随着第一台16位PC兼容机IBM/AT的推出，8个中断级已明显不足。于是IBM决定增加一个8259芯片，但强行在主板上增加一个额外的8259会产生向下兼容的问题，IBM的做法是：首先获取新的IRQ8-IRQ15，通过其输出端INT统一发送，INT又与IRQ2相连。一旦有IRQ8到IRQ15的请求信号，INT便发出请求信号，这就使IRQ2好象是由INT产生的中断。而PC BIOS却知道只要IRQ2中断产生，就要去检查第二个8259，找出真正发出中断请求的IRQ。

因此，最好不要占用IRQ2，因为IRQ2已经作为连接IRQ8-IRQ15的大门。一定要使用IRQ2时候，要通知软件已经将网卡设置为INT。由于IRQ2与INT连接在一起，因此在系统中其功能相当。

由于IRQ8-IRQ15是通过IRQ2连入主机的，它们实际上继承了IRQ2的优先级。即IRQ8-IRQ15的优先级高于IRQ3-IRQ7。所以，安全的IRQ是5、10、11和15，应避免使用其他的IRQ。用户可将这些IRQ用于下列硬件设备：声霸卡（对于8位声霸卡只能选择IRQ5）、LAN网卡、SCSI主适配器。

三、合理而有效地利用中断资源

（一）安装多个网卡

中断09，10，11可以为网卡所用。一个机器甚至可以安装三个以上的网卡，不过实际上两个网卡足够了，留下一个高中断可以安装PCI的声卡，以便空缺出中断5，留作下文所述的用途。

（二）安装多个Modem

我还没有发现超过8位的Modem，更不可能为PCI方式了，除非Cable Modem或者CDSL Modem 传输带宽超过了50M。至少目前内置Modem都采用ISA插槽，16位声卡或ISA网卡服务也要占用这些插槽，因此需要合理安排，巧妙使用。 实现在一个机器上安装两个以上的Modem，可以节约多串口卡或终端服务器的投资，对于建立在NT和Win9x系统上的中小型远程信息服务系统来说，这是经济可行的方案。

具体方法如下：选择PS/2鼠标，Com1和Com2可以选择连接内置或者外置的Modem，分别占用中断3和4 。第三个Modem，只能是内置的并带有中断选择跳线的，端口可以选择Com3或者Com4，中断则通过跳线设定为5。这样通过3条电话线路，利用NT/95，就可以设置一个中小型的远程信息服务系统，同时实现拨入/拨出服务或者3人同时在线，且几乎不需额外的设备投资。

应用

庆阳苟恩国问：

我的硬盘为CONNER 1.7G。用DOS下的“DIR/W/S/A”检查，硬盘已使用字节数和剩余字节数之和大大少于硬盘的实际字节数，大约有450至500兆的空间没有了，与用“CHKDSK”命令检查的结果相差很大。文件装得越多，差距就越少。(1998年6月问题解答)

北京读者答：

确实，在大分区下每个文件要占用的簇有很多是浪费的，但绝对不会多到数百兆如此大的地步。如果所用的电脑不上网，一般由于上面原因而浪费的硬盘空间只有20到30兆;如果上网，因为网络浏览器在硬盘上建立的CACHE文件大部分是小文件，所以会浪费较多的空间。

真正的原因是DOS的DIR命令有问题:即使用DIR/S/A，MS-DOS的DIR仍不能显示隐含子目录下的内容。Windows 95最喜欢在Windows、Recycled等目录下放隐含子目录，这些隐含内容能被Windows 95下的资源管理器和DOS下的CHKDSK检测出来，所以就出现了打DIR少很多空间的事情。尤其在回收站长期没有清空的情况下，会发现硬盘空间“少”得更多。

北京张谦问：

请问如何删除IE4.0？在我的电脑里已装有Netscape，并且已习惯使用它。而当安装完IE4.0后，机器的速度一下子慢了下来，系统资源显示只有80%。曾想用DELTREE来干掉它，但朋友说，IE已注册到你的电脑上，想要删掉是很麻烦的事，也许只能DELTREE WINDOWS了！(1998年6月问题解答)

北京武岳答：

这个问题有一个折中的方法:因为IE 4.0在安装后，将Windows 95完全网络化，自然消耗系统资源。在“控制面板”中点击“添加/删除程序”，在其“添加/删除”列表中点击IE 4.0，再点击“添加/删除”键。在出现选项中选择“删除Windows桌面更新，但保留IE 4.0浏览器”，点击确定。这样对于IE 4.0的功能并无影响，只是将Windows 95非IE化。

另外，IE 4.0与超级解霸5.0似乎在争夺什么，但IE 4.0又争不过解霸。安装时，应先装IE 4.0，后装超级解霸5.0;卸载时，应先卸超级解霸5.0，后卸IE 4.0。如此两者才能并存，否则系统必会告诉你有错误。





上海Apple问：

我家的电脑的Windows 95控制面板的系统中为什么会有其它设备，主要是PCI Bridge和PCI Card。但我的几个硬件都是PnP的，包括浩鑫TX569主板、SB16声卡、联讯3325P显示卡。

北京李朋答：

这是Windows 95的主板驱动程序不够新，无法完全支持主板的TX芯片组所致。首先，这个问题完全不影响使用，可以不理它。其次，可以按照您主板所带的驱动程序或Intel提供的新版驱动程序解决这个问题。

娱乐

天津荣骏炎问：

我在玩《刚果惊魂》时被难住了。在第二个关卡中，要进入一扇石门，但须找到六个钢球，目前我已找到四个，但是在地图最左、最右边的祭坛却怎么也进不去，最右边有一只大猩猩挡着路，如何取得第五、六个钢球？还有我在一只小猩猩手上安了跟踪器，却怎么也追不上它？(1998年6月疑难求解)

广州宛东桥答：

您所要寻找的是六个石球，而非钢球，它们是神庙门上六个守护之眼的眼珠，亦是开门之匙。你已找到四个石球，剩下的一个在小猩猩手里，另一个在东边神坛。因为小猩猩以为你是坏人，决不会把球自动给你。你一靠近它，它就会逃走，但你已在它身上装了跟踪器，打开电子地图即可知道它的位置。在地图上你会发现西边神坛是一个死胡同。你可以先把它赶到西边神坛路口，然后绕到东边直对的路口赶过去，即可把小猩猩赶进左边神坛,这时它就会把石球扔下给你。到东边神坛取石球，关键是赶走拦路的猩猩。你会发现这只猩猩进攻前会先捶打胸脯示威，且块头比在神庙门口见到的那只猩猩小，神庙那只大猩猩定能吓走它。回到神庙门前，就会听到大猩猩恐怖的呼吸声(事前不要启动左右两边的热感应自动机枪，否则大猩猩会被打死)，用录音仪录下，回头在东边神坛那只猩猩“擂鼓”助威时放给它听，它的影都找不着了。进入东边神坛，就能拿到第六个石球。



北京读者问：

请问PHILIPS公司出品的VOYEUR Ⅱ中，摄像机左侧门上的密码锁怎样打开?(1998年6月疑难求解)

北京Seaver答：

从摄像机右侧的抽屉中取到一颗大子弹，另一个抽屉中有一盘录像带，然后再向右转，会看到一台放映机，用光标点击它则可以放人录像带，然后播放。你将在几个画面后看到一个"NO HUNTING"的路标，会有特写的。路标上的号码输正确以后，点击转轮就可以打开了。然后屏幕上会出现一个瞄准器，可以象摄像机一样用，但是一定要小心。如果你刚才拿了那颗子弹，就不要随便对对面房子里的人乱点鼠标了。因为杀了谁都不好，我曾在那个老头正杀人时击中了他，但第二天早上还是被警察抓走了。

湖南李纲问：

《地下城守护者》中的一个厉害角色——神(也称圣者)，是否只能在单人游戏中出现，且只有一次?(1998年3月疑难求解)

上海邱奕强、云南贾杰答：

《地下城守护者》中的圣者不只在单人游戏中出现，也可在多人联线方式下出现。在第九关呈十字形金矿处有一个;第十四关最北部门后又有一个;在三个隐藏关的一个中还有一个;有在任务版《更深的地下城》中的第一关就可以碰到。 在英文版《地下城守护者》中，只要按小键盘上的ENTER键，会出现一个英文图表，点击第四项后，移至表外再点击左键，可能随机出现圣者。在连机对战时也能出现，但出现的圣者为敌人。

浙江李吉问：

Enlight Software制作的《七国王朝》中各国神庙中的神仙或圣兽各有什么作用?(1998年6月疑难求解)

广州谭俊答：

《七国王朝》中各国神庙中的神仙或圣兽是一种攻击单位，平时盘旋在神庙上。你可以用鼠标指挥它攻击敌人。这种单位是计时的，用完后神庙会自动生产。但你可控制多个种族，就有多个不同的圣兽。当你完全控制一个种族时就可建那个种族的神庙，每一种族只能有一座。

北京读者问：

智冠汉化的《魔域戮战——四个封印》是《勇者斗狂神》的续集还是《神奇传说》的续集?它和即将发售的《少女魔法师》画风很象，有联系吗?为什么它的故事又和原来松岗发行的《古大陆物语》有联系?

北京李朋答：

《古大陆物语》系列、《神奇传说》系列、《少女魔法师》系列都是日本TGL公司的作品，由于汉化和代理发行公司不同，所以在名称上有点混乱。按照游戏原来的标题应该是这样:

Farland Story(ファーランドストーリー)系列包括:
古大陆物语
古大陆物语Ⅱ——雅克王的远征(アーク王の远征)
古大陆物语Ⅲ——天使之泪(天使の泪)
古大陆物语Ⅳ——银翼传承(白银の翼)
古大陆物语Ⅴ——毁灭天镜(大地の绊)
古大陆物语Ⅵ——神的遗产(神々の遗产)
古大陆物语Ⅶ——兽王的证明(兽王の证)
古大陆物语Ⅷ——勇者斗狂神(狂神の都)
魔域戮战——四个封印(古大陆物语ⅠⅡ合集:四つの封印)
古大陆物语前传——破亡の舞
古大陆物语第四、五、六章——スクリーンセイバー
Farland Saga(ファーランドサーガ)系列包括:
神奇传说
神奇传说Ⅱ——时空道标(时の道标)
少女魔法师(魔法使いになる方法)系列包括:
少女魔法师
少女魔法师Ⅱ——梦见る星の物语

其中《古大陆物语》和《神奇传说》稍有联系，《少女魔法师》单独成系列。不过《古大陆物语》前七集首先发行的都是PC98版，然后其一、二代才被松岗公司移植到了IBM PC上，然后出现的是第八集《勇者斗狂神》的Windows 95版，后来才开始移植《银翼传承》、《毁灭天镜》等几部。《魔域戮战——四个封印》是最近将《古大陆物语》的一、二代重新制作合并后的版本，系统从DOS变成了Windows 95，而且加入了不少动画。这三个系列的作品中部分有世嘉土星的版本，而《破亡の舞》等作品则只有世嘉土星版。

疑难求解 HELP WHY WHY WHY

北京李钧虎问：

请问在《机动战士高达——地球争霸战》(一年战争)中如何操作，让高达启动起来?(编者按:我是没有玩过这个游戏，不过这应该不是游戏控制键的问题。阿姆罗一开始是没有驾驶过高达的，难道需要去找他父亲的《高达使用手册》?)

四川高灿问：

在游戏F-22中，我和电脑做相同的动作(比如躲导弹)，自己总没有电脑完成得干净利落，而且花的时间也会多出一两倍，连僚机都不如。要怎样才能缩短完成动作的时间，是开还是关发动机?

来信回答

第三届大众软件奖系列活动回顾

应广东汕头市的陈珠琳朋友的建议，我将把与本刊正确的通信方法告知各位读者。顺便告诉陈珠琳朋友，本栏目就是一个“读者通信站”，是读者与编者间的交流天地。读者们有什么问题尽管来信询问，我将“有问尽量答”。

如果你知道或者觉得，你所提的问题和本刊的某一栏目有关，就在信封的左下角注明此栏目名即可。如果不清楚该寄往哪一栏目，也可把信寄到本栏目来，由我来判断该给谁。通信地址见目录第一页，各位可已明白？

经常有读者问我，第几期书或第几期的光盘还有没有售，现在我告诉大家邮购中心现货有售的光盘期号为总第1、2、3、4、6、8、10、12、13（即1998年第7期）。已后只要有读者来函询问此类情况，我就公布一次，觉得这样行吗？

本届大众软件奖的所有系列活动已经结束，目前正在进行评选“最佳文章”和“最佳栏目”的工作。“网页制作大赛”因评选较为复杂，故其结果待下期再予公布。

现在我来回答一下读者们的问题。

广东省南海市的朱毅璋同学：我在几个月前购得一套《复仇魔神》，近日又从贵刊介绍的光盘快送中心处购得一套《北方密使》，发现它们都是《超时空英雄传说Ⅱ》。而在六月份TOP TEN中，前三十名中有一个是《超时空英雄传说Ⅱ》，这是指《复仇魔神》还是《北方密使》呢？

西岩：《超时空英雄传说Ⅱ》是《复仇魔神》，《北方密使》是《超时空英雄传说Ⅱ》在《复仇魔神》后的另一部外传。进入TOP TEN前三十名的是《北方密使》。

广东省南海市的朱毅璋同学：在晶合聊天室中，大家可以互相交流，所以我也想加盟，可是不知如何才能加盟，请告之。有的朋友要向我借光盘，可没有了光盘许多游戏就玩不了。听说有一种“模拟光驱”可以解决这个问题。这个“模拟光驱”究竟是什么？怎样使用？也请告之。

西岩：只要你对某一游戏有较为独特的看法，就可来信至“晶合聊天室”栏目收。再经该栏目的主持看过，只要他一点头就OK了。模拟光驱的软件有Virtual CD、Fack CD等等，使用方法在这不便于说明，只是把一张光盘压缩到你的硬盘上，希望你的硬盘足够大。

武杰：多登几部关于自己“攒”机有关话题文章，必竟没有人愿意去多花太多的钱，买来不称心的机器。

西岩：本刊在创刊初期曾经详细的连载过“攒机大法”，看来随着读者群的不断扩大，硬件的不断升级，我们会考虑重新介绍一下。

谷枫：是否能扩大Internet网络方面的知识，特别是介绍当今网络两巨头微软和网景IE4.0和NETSCAPE4.04版的使用技巧和方法，因为因特网在我国仍属起步阶段，有广阔的发展前景，我国广大电脑爱好者终究要上网冲浪，国家花巨资建设高速信息公路，为使自己能在网上顺利冲浪，他们需要这方面知识，所以希望贵刊能对这方面的文章组织专家讲评。

西岩：Internet网络发展形势有目共睹，网络将把世界每个地方的人们联系在一起。本刊也将顺应时代的发展，为广大电脑爱好者介绍更多网络知识和网络上的应用软件，目前在本刊的每期配套光盘中已陆续提供了不少网上软件和一些上网心得，同时也希望大家能向本刊积极投稿。

以上没打出地名的读者，皆因没在来信的末尾写清通信地址，还请大家注意，尽量把通信地址写在来信的末尾。

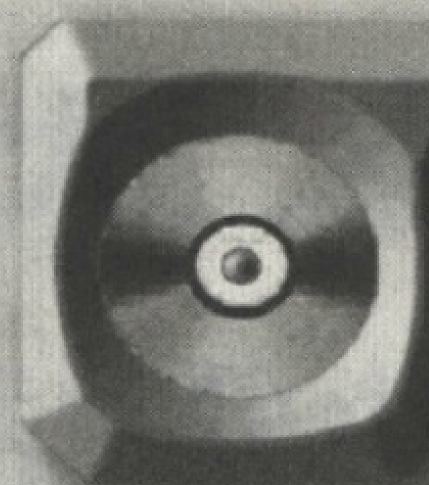
声明

近来许多读者反映：国内某些电脑刊物刊登了《大众软件》1998年4月罗耀同志的《揭开AGP的神秘面纱》一文。据查，情况如下：中科多媒体市场调查部为进行产品宣传和提供技术资料，搜集了大量已发表的显示卡方面的文章，并存于公司的信息系统中备份。个别经办人员最近在为一些媒体提供宣传资料时，由于不熟悉情况，将已发表过的文章提供了出去，因未加说明被误刊用。对因此给广大读者造成的不便，深表歉意。

中科多媒体

启示

本刊1998年7月广州阿彪《感受Windows 98》一文一稿多投，此作者的稿件本刊三年内不再录用。



总第14期



梦想的摇篮



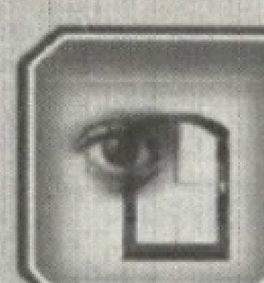
看攻略:同一片星空下——《星际争霸》玩家手册
逛书屋:少女魔法师、天帝之子、银河英雄传说V、魔日传说



影音回廊:希区柯克之疑影



CG画册
动画岛:DIABLO Ⅱ



新手教程:快乐聊天族(下)
杀手教程:葵壳宝典



特警雄风Ⅱ
浩劫余生
铁血兵团Ⅱ



100MHz外频大透析
倍容工具新霸主——FreeSpace
因特网上的虚拟现实
可擦写光盘刻录机使用心得



Desktop Themes 1.11及大量主题布景
WebTwin 1.1a
Winamp 1.92

以下是软件长廊和前线地带的部分细目:

一、工具宝库

1.1 百宝便携

黛安娜王妃屏保
Hey, Macaroni!屏保

1.2 反毒堡垒

AV95 2.5B升级文件
RAV 8.00(7)升级文件
行天98 1.2 b154升级文件
VRV 22.0升级文件

1.3 模拟乐园

NEO · GEO模拟器
PS模拟器PSEmu 0.01.30 alpha、PSEmu 0.2.1 beta
街机模拟器Callus 0.42、Callus95 0.41、街机模拟器RAGE 0. 90、街机模拟器SYSTEM 16 ARCADE EMULATOR 0.76

二、趣味小屋

Win95动画鼠标
《福音战士》的桌面动画
Desktop Themes 1.11及主题布景，无需使用MS PLUS!即可安装。主题布景包括:游戏《暗黑破坏神》、《铁拳Ⅲ》、《古墓丽影》、《古墓丽影Ⅱ》、《最终幻想Ⅶ》，电影《异形》、《勇敢的心》、《变脸》、《星际旅行——第一次接触》、《独立日》、《侏罗纪公园Ⅱ——失落的世界》、《黑衣人》、《泰坦尼克号》、剧院魅影》、《X档案》，动漫画《光明战士阿基拉》、《新世纪福音战士》、《乱马1/2》、《龙猫》及爱尔兰女歌星恩雅(Enya)、安室奈美惠、圣诞节、情人节等主题布景。

三、网络纵横

邮件客户端程序Becky! 1.24.13
远程登陆程序CRT 2.2 beta5
强有力的TCP/IP工具集NetScanTools 3.1
支持FTP协议的中文客户端软件OiYeah 1.0 Beta1

四、声光色效

特殊的画笔程序DAUB 2.12
MP3播放软件Winamp 1.92
桌布管理、编辑、变更程序WWPLUS32 3.0

五、前线地带

天旋地转之无限空间
浩劫余生
F15
铁血兵团Ⅱ

大众软件服务快车

本期广告索引

新东方大型多媒体英语学习组件

词汇、阅读的全面解决方案

飞跃

主编：俞敏洪 作者：郭炜

本张光盘包含以下三个软件：

- **我爱背单词 98**
- **英文世界名著精选**
- **东方红大词典**

怎样背单词？掌握数万单词的托福、GRE 考生最有发言权。北京新东方学校作为全国最大的托福、GRE 考试培训中心，已帮助4万多名学员成功赴美留学。在以调查问卷总结数千名学员背单词的经验和需求基础上开发的《我爱背单词》，收入从小学至GRE的各类词汇75000多条，配以丰富的例句和纯正语音，提供28种精心设计的助记手段，独到的设计思想不同于现有任何背单词软件，其实实在在的高效性已经数万名托福、GRE 考生使用证实。

《东方红大词典》是词汇量达20万的英汉汉英有声词典，具有鼠标取词翻译功能。能将取到的生词摘录下来，是本词典的独创特色。

《英文世界名著精选》完整收入24部长篇英文原版世界名著，共计约500万字。它的速读训练功能将有效地提高您的阅读速度。

将功能极强的背单词软件，词汇量巨大的词典、海量的阅读材料相结合，是《飞跃》的首创。无论您是在阅读英文名著或上网浏览，碰到生词，只须鼠标一指，《东方红大词典》就能为您翻译该单词，而且您还能立即将该生词存入《我爱背单词》，以备过后复习。这样，您就能在阅读中自然而然地增加词汇量，词汇量的增加又提高了您的阅读能力，形成良性循环，您的英语水平必将在短期内实现飞跃。

《飞跃》将足有一人多高的书籍和磁带中的所有内容存入一张光盘，带给您空前的超值享受。

- 新东方权威词汇教材
- 28种记忆手段的单词学习软件
- 20万词汇量的在线式英汉汉英有声词典
- 24部长篇英文原版世界名著

定价：90元

各地赛乐氏等软件商店、书店有售。邮购地址：北京8740信箱新东方邮购部。邮购价80元，免邮费。邮编：100080。

北京用户还可直接到新东方学校购买，新东方优惠售价80元。地址：中关村礼堂新东方招生处（中关村北一街5号）

电话：(010) 62613662

WS CD 光盘快送™

全国平价送盘上门

买光盘找快送，便宜！方便！又实用！

⚠ 如果您的光盘在邮寄中被损坏，务请将该光盘连同整个封套寄回光盘快送中心索赔。

暑期特惠 7月1日-8月31日

游戏类

品名	市价	简快全慢	全快	特惠 简快全慢/全快
C & C金版+隐秘行动	160	138	159	135/155
大富翁3	98	90	96	84/110
龙王三国	159	124	145	122/140
野兽与乡巴佬	159	124	145	122/140
足球经理	159	124	145	122/140
地下城守护者	189	144	165	140/142
银翼杀手	198	138	168	135/165
盟军敢死队	148	118	128	115/125
古墓丽影Ⅱ	148	116	136	112/132
古墓丽影Ⅱ（攻略）	48	42	47	40/45
伊甸风暴	98	78	90	75/88
花木兰	79	70	76	68/72
地狱火	98	86	96	84/95
F15	148	120	140	118/138
黑暗启示录	148	118	140	116/138
异形重返	159	124	150	122/148
朱红雪	98	77	90	75/88
星球X计划	88	69	80	66/78
World Cup'98 -决战法兰西	128	108	126	99/115

简装快送（又称简快）

(1) 光盘／磁盘及印刷品，以专用抗冲击轻便光盘快送封套替代原包装，挂号投送上门。

(2) 附带硬件（麦克、耳机、电子插件等），挂号投送到收件局。

全装快送（又称全快） 产品原包装挂号投送上门。

全装慢送（又称全慢） 产品原包装包裹投送到收件邮局。

光盘快送中心 地　址：北京清华大学华业大厦3601号
邮　编：100084
北京金网速达科贸中心 联系人：杨南征　李欣　吴宇澄

购盘电话：(010) 62780366 62780367
购盘传真：(010) 62780370
购盘信箱：北京2666信箱
邮　编：100084

教育类

品名	市价	简快全慢	全快	特惠 简快全慢/全快
用多媒体学TurboC (2.0版)	60	45	58	42/55
用多媒体学SQLServer (6.5版)	60	45	58	42/55
用多媒体学Visval J++ (1.1版)	60	45	58	42/55
用多媒体学Access (97)	60	45	58	42/55
用多媒体学会计电算化	50	42	58	40/56
成人高等教育一教学软件	88	65	85	58/70
毛泽东诗词	68	56	66	52/62
中国上市资料库	128	97	118	90/110
全国公务员考试大全	98	80	94	64/80
世界名车精选	68	58	66	56/62
万事之源—少儿知识小百科	380	300	360	290/320
3D人体探秘	148	102	120	100/118
世界著名建筑	68	58	66	55/64
手谈（围棋）	130	65	85	60/80
死活通（围棋）	108	85	100	80/95
现代创意百科广告设计	68	51.8	58	48/55
现代创意百科作品欣赏	68	51.8	58	48/55
情人的礼物	78	68	76	65/72
中国邮票大全	120	90	110	85/105
Windows98预览版	186	165	180	160/175
世界音乐之旅（一）	50	40	48	35/45
世界音乐之旅（二）	50	40	48	35/45
随心所欲说英语	148	106	126	102/124
轻轻松松背单词	78	60	76	68/74
轻松学五笔	38	30	36	29/35
元代名家名画	58	50	56	48/52
明代名家名画	58	50	56	48/52
清代名家名画	58	50	56	48/52
开天辟地（增强版）	125	88	109	75/100

教育类

品名	市价	简快全慢	全快	特惠 简快全慢/全快
中国吉祥图案	58	50	56	48/52
万事无忧（增强版）	125	89	109	75/100
服装世界博览	88	68	80	65/78
实战PHOTOSHOP+CORLEDRAW	88	73	86	70/84
服装设计大观	88	75	85	70/80
实战AUTOCAD	88	73	86	70/84
中国古玉精华	98	75	95	70/80
实战3D.STUDIO	88	73	86	70/84
中国历代艺术系列	168	115	135	110/130
实战Windos-NT4.0	88	73	86	70/84
世界美术名作欣赏	98	75	95	70/90
计算机等级考试辅导系列（一级）	128	90	60	85/55
国外现代家庭	68	56	66	52/62
计算机等级考试辅导系列（二级）	78	60	62	58/60
宋词三百首	88	75	86	70/80
计算机等级考试辅导系列（三级）	78	60	62	58/60
用多媒体学Visual Foxpro (3.0及5.0版)	60	45	58	43/56
计算机等级考试辅导系列（四级）数据结构与算法	88	70	86	68/84
用多媒体学Basic (4.0及5.0版)	60	45	58	43/56
《初一语文同步学》(人教版)	68	56	55	60/60
《初二语文同步学》(人教版)	68	51	65	50/60
《初三语文同步学》(人教版)	68	51	65	50/60
《初一数学同步学》(人教版)	68	51	65	50/60
《初二数学同步学》(人教版)	68	51	65	50/60
《初三数学同步学》(人教版)	68	51	65	50/60
《初二物理同步学》(人教版)	68	51	65	50/60
《初三物理同步学》(人教版)	68	51	65	50/60
《初一英语同步学》(人教版)	68	51	65	50/60
《初二英语同步学》(人教版)	68	51	65	50/60
《初三英语同步学》(人教版)	51	65	50/60	50/60
雅奇多媒体电脑家教	395	340	380	278/310
《初中化学同步学》(人教版)	78	52.5	75	50/65

教育类

品名	市价	简快全慢	全快	特惠 简快全慢/全快
即学即用ACCESS97	98	78	97	76/95
即学即用OUTLOOK97	98	78	97	76/95
即学即用FRONTPAGE97	98	78	97	76/95
PHOTOSHOP一创意与制作实例	98	78	97	76/95
WINDOWS NT4.0一速成教程	88	75	85	73/83
INTERNET一互联网即时通	98	78	97	75/95
超级模拟软件一级	42	35	40	33/48
超级模拟软件一级B	42	35	40	33/48
超级模拟软件二级-FOXBASE	42	35	40	33/48
超级模拟软件二级BASIC	42	35	40	33/48
超级模拟软件二级C	42	35	40	33/48
超级模拟软件二级PASCAL	42	35	40	33/48
PHOTOSHOP一从入门到精通七	48	39.5	47	37/45
3DS教程（八）	48	39.5	47	37/45
中文WORD7.0一从入门到精通	48	39.5	47	37/45
VB4.0从入门到精通	48	39.5	47	37/45
轻松制作多媒体	48	39.5	47	37/45
JAVA从入门到精通	48	39.5	47	37/45
从复读电器到信息高速公路	68	58	66	55/64
轻松学习AUTOCAD	68	58	66	55/64
Win3.2、Word6.0、Execl5.0进阶	68	58	66	55/64
实战Visual foxpro3.0	68	58	66	55/64
3DS特技魔典	68	58	66	55/64
PHOTOSHOP一文字特效魔典	68	58	66	55/64
中文Office97六合一一速成教程	85	68	76	65/74
万能光驱驱动程序	38	30	37	29/35
实战Animator Por	68	58	66	56/64
实战Coreldraw	68	58	66	56/64
3DS MAX一从入门到精通(2CD)	100	80	99	78/97
多媒体制作一工具大全	99	80	98	78/97
实战VB5.0	68	58	66	55/64
JAVA入门与提高	60	50	58	48/56
软硬件一点通 光盘版	98	72	92	70/90
多媒体制作一点通-Authorware篇	98	72	92	70/90
电脑艺术	45	35	42	33/40
用电脑学IPAS一(3DS续集)	68	56	66	55/64

教育类

品名	市价	简快全慢	全快	特惠 简快全慢/全快
电脑教室WORD6.0	58	45	56	43/54
电脑教室一WIN95	58	45	56	43/54
大自然多媒体教程一INTERNET	58	50	56	48/54
电脑热门软件1	30	27	29	25/28
电脑热门软件2	30	27	29	25/28
电脑热门软件3	30	27	29	25/28
电脑热门软件4	30	27	29	25/28
INTERNET一全球最大计算机网	30	27	29	25/28
计算机图形一与动画制作	30	27	29	25/28
个人电脑一与音乐制作	30	27	29	25/28
个人电脑一与视频制作	30	27	29	25/28
畅游多媒体	78	65	66	25/28
北京通V2.0	66	57	65	25/28
世界美术大全	98	78	97	76/95
多媒体百科97	68	58	65	55/62

工具类

品名	市价	简快全慢	全快	特惠 简快全慢/全快
KV300	260	180	220	125/140
东方快车98	160	118	148	108/120
VRV套装	199	140	165	125/140
一步一步学上网	58	45	55	40/50
WPS97（黄金版）	480	380	450	315/400
游戏工厂	198	165	178	149/165
企鹅套装Ⅲ	586	486	500	375/475
Office 97中文专业版	8760	7800	8000	7600/7800
英语一日一句	68	45	65	43/63
3DS MAX 2.0	400003	6000	38000	34000/36000
家教软件集锦	38	27	35	25/30
AUTOCAD R14中文版	19800	15800	18800	15500/18500
金山词霸	78	55	68	53/65
超级解霸5.0	98	78	68	64/70
听霸	98	80	90	69/85

请注意：各期内容不重叠，请收藏

光盘品种逾万，不能尽刊，待后续 第3期

拉住我的手，让我们一起走；理解你的心，别为我太操劳。一万年不变的是无私的母爱，永恒不移的信念是对母亲的报答。巨人的双手，能托起一颗璀璨的星。妈妈的肩膀，让我摘下高山上最美丽的花。

暑期赠送 即日开始

我用鲜花报答你！

——由“北大”“雅奇”共同推出的七合一套装《雅奇－多媒体电脑家教》6.0 初中版全国360个城市同时隆重首发

家长愁什么？学生烦什么？孩子的中学时期，简直成了家长的“苦难岁月”。为了成绩，为了升学，似乎是“自古华山一条路”。没日没夜学，没日没夜的练。其实大可不必，**孩子都是聪明的孩子，家长本应该轻轻松松**，只是我们没有找到一条“通关”的捷径。

正可谓，学习、辅导不得要领，“点灯熬油”事倍功半……

由“北京大学出版社”“大连雅奇电脑公司”联合制作的大型《雅奇－多媒体电脑家教》，是由300位老师奋斗四年精心制作完成的。自去年发行以来已在全国拥有近八万用户。最新推出的6.0版更是国内首家采用“最新”教学大纲，引进美国MYCAL公司先进家教软件科技成果，结合最新教育研究成果为一体的具有国际先进水平的“顶级之作”。首发式已于1998年7月1日起在全国三百六十多个城市的五百多个发行单位同时开始。

为了让千千万万个家长解脱，为了让千千万万个孩子成绩迅速提高。更为了给孩子一点实实在在的支持，“北大”“雅奇”特将投巨资制作的大型《雅奇－多媒体电脑家教》6.0光盘版七合一套装软件在暑期以工本费向全国前1800个用户办理赠送（详情见后）。

让孩子彻底结束“点灯熬油”的历史，把学生交给“雅奇电脑家教”－“让300个最好的老师来教1个学生”，让每一个孩子都能自豪地说一声：“妈，我用鲜花报答你”。

“雅奇家教”是一套包括初一至初三七门主科内容的全系列的“图文声像”并茂的多媒体电脑家庭教师。全套软件共分为七大部分即：“数学”、“物理”、“化学”、“英语”、“语文”、“历史”、“生物”。

每门学科都设有“习题训练”“复习指导”“能力测试”“实验室”“知识查询”等模块，内含千万字以上信息。

“习题训练”按教材的篇章节划分，方便同步练习。习题有难有易，学生可按能力自行选择。每道题回答对错由电脑教师自动批改，难题可给出解题过程和解题分析。电脑自动记录学生的进步历程。不仅让学生清楚自己的成绩水平，也使家长老师精确了解学生每门课程、每个章节知识的掌握程度。总题量约六万道。

“复习指导”按现行教材的知识单元分类，把所学知识组织成图表、知识树等直观形式。科学严谨，一目了然地帮助学生系统理解和掌握所学知识。这个模块还包括重点难点、例题解析等四个部分，使学生有效地利用“雅奇电脑家教”系统复习掌握各科知识。

“能力测试”按教材的单元和学校的考试习惯自动进行“问卷考核”。每个学科都有大量的单元、期中、期末、综合、学年、中考模拟测试等。试卷主要由教育专家、特高级教师编辑整理 包含全国百余所重点中学历年来所有测试卷的3000余套试卷规整而成，并配有标准答案。可机上作题，也可把试卷打印出来，供家长检查学习成绩，使学生自知之明、有根有据。

“实验室”含有“数、理、化”中的所有课堂实验、学生实验等。可以在机上进行逼真的实验演练。大量的动画、声音、图片。视频等多媒体手段，对于理解掌握数学中的抽象知识；物理中的“力学”“电学”“光学”现象；化学中微观世界的展示等有极强的直观示意作用。有单靠书本叙述和课堂学习所达不到的效果。

“语音室”为学生提供了一个全新的电脑语言教学环境，不但可以选择文章、段、句子听真人英语发音，还可以进行跟读训练，听力测试训练等。

“阅览室”针对语文学习，列举了大量的相关文学作品。优秀的选材、精辟的分析，对提高学生的语言文学能力，适应『千变万化』的语文考试有极大的帮助。

“知识查询”即电子辞典，将各学科的概念、原理、定律系统地组织在一起，可方便学生查询有关知识，是学生掌握知识的快速工具。

“雅奇家教” 内含相当于500册复习辅导资料书的信息。大量的应用证明，用“雅奇家教”辅助学习，极具挑战和激励。“領皮的孩子”与之“较劲”，大大提高学习兴趣。“好学的孩子”与之“拼杀争先”，优上加优。**家长普遍反应，使用该软件后提高学习效率十倍以上。一大批后进学生成绩均有大幅度跃升，变升学无望为冲击重点。把枯燥的书本知识以“寓教于乐”的形式教授给学生太符合孩子的特点了。**

《雅奇－多媒体电脑家教》与其它“家教”有三大显著不同：一是大型全系列，包括初一至初三七门主科全部内容及数百套试卷、数千个复习难点重点、数万道习题。二是国内唯一的一套采用最新教学大纲编写的“多媒体”“全交互”家教软件；三是引进国际最先进家教软件科技成果结合我国现行教育体制特点编辑制作的高科技软件产品。

全套软件包装包括：1.系统光盘一套（七学科套装）2.使用说明书一本。3.服务卡一张。4.精美包装盒一只。（由于采用国际最新存储技术，1张光盘的信息总量相当于28张光盘）

特别注意：在“暑期赠送活动”举办期间，全套软件的价格由1890元优惠为工本费395元。由于数量有限（全国限前1800名用户），请尽速到您当地发行单位办理，名单见本版下方。当地没有发行单位的地区，总公司备有部分现货，请按本版底行地址办理邮寄，邮费免收。

全国各地发行单位：欢迎有条件的单位加入到我们的代理体系

★★北京市
北京雅奇 62525143
62642136
北京正普 62621347
北京微宏 62579194
连邦中心店 62628618
连邦一分店 62620376
赛乐氏A店 62174107
北京金山 62612296
北京新四方 62631228
方众力和 62634906
北京清科 62188326
北京大和 62564016
北京大恒 62628395
北京双友 62571523
北京华仁 62615307
北京兴宏达 62515163
北京圣比尔 62552749
北京超思 62559382
京广连邦 65853285
连邦当代店 62614925
连邦魏公村 62180037
连邦北大店 62637265
连邦科海店 62639821
连邦三里河 68533269
连邦科苑店 68515544
-2039
赛乐氏B店 66024642
赛乐氏C店 68584847
★★上海市
农工商软件 63226198
上海连邦 63234274
上海茂立 63293695
上海大翔 62775321
上海赛乐氏 63240040
上海康欣 62255751
★★天津市
天津IPC 27216215
天津津海 23344765
天津连邦 27383000
天津赛乐氏 27410004
塘沽赛乐氏 25829808
大港欣建 25912000
★★重庆市
电脑报社 63876722
重庆连邦 63858239
重庆赛乐氏 62812078
重庆中马 63616076
重庆腾鹏 68806780
★★广东
广州金碟 87582576
广东连邦 85590403
广州南软 84204166
广州天高 83790899
广州黑马 87509975
广州世燕 81091272
-3865
广州软件 87515309
广州优联 38803022
番禺超灵 84898114
汕头连邦 8870529
汕头赛乐氏 8860856
珠海连邦 2259771
珠海坤龙 2250665
肇庆连邦 2836164
深圳连邦 3229263
深圳赛格 3239665
深圳赛乐氏 3269004
深圳华强 3200024
深圳畅意达 3244239
中山连邦 8711109
佛山赛乐氏 2275778
佛山伐特隆 3312007
惠州连邦 2223593
江门新维 3518018
湛江连邦 2289206
东莞连邦 2212731
东莞中原 2114207
顺德连邦 2224616
顺德智祥 2285303
韶关明键 8314818
★★江苏
南京连邦 4408854
南京盛宝 3220261
南京新大众 6651863
南京新商 3352364
南京希望 3369974
无锡连邦 5860486
无锡赛乐氏 2606504
无锡宝光 2729233
徐州连邦 3826677
徐州中和 5600422
徐州众城 3670245
徐州金桥 3730393
镇江连邦 5025651
盐城连邦 8306822
盐城科技 8363319
泰州连邦 6566025
江阴连邦 6882437
常州连邦 8107740
常州大众 6686789
苏州中软 8626253
苏州连邦 5322309
苏州黑马 5210071
苏州沧浪 7246529
宜兴连邦 7915634
张家港汉邦 8210769
张家港爱文 8231576
扬州黄才 7861745
扬州连邦 7323401
淮阴思索 3934444
淮阴灵通 3672303
昆山连邦 7559111
昆山赛乐氏 7306418
南通连邦 5598916
南通先锋 5107211
连云港海天 5508260
连云港水利 5805215
常熟华东 2897111
★★浙江
杭州美迪 8271301
杭州连邦 8853577
7032814
杭州南北 8079935
杭州赛乐氏 8835660
宁波今日 7248229
宁波灵峰 7318181
宁波连邦 7314312
宁波赛乐氏 7293226
金华联想 2312111
金华长城 2315860
金华连邦 2317365
嘉兴连邦 20933432
台州连邦 8228228
温州连邦 8349271
-804
温州阳光 8254454
温州宏光 6373706
温州华夏 8250634
义乌连邦 5541881
湖州远方 2059107
湖州连邦 2058800
绍兴连邦 5419024
瑞安宏兴 5653205
余姚现代 2711117
丽水云和 5124297
海宁智海 7030680
慈溪喜人 3017414
衢州软件 3189848
★★四川
成都连邦 5212697
成都新四方 5594147
成都软件城 6240675
成都中马 5575536
成都迈博 7787157
成都新一代 5213463
成都济利 5217234
成都都江 3335219
成都润鑫 4338141
绵阳连邦 2331489
绵阳电子 2222757
攀枝花金谷 3334187
攀枝花东区 2222983
泸州连邦 2299931
乐山川达 2111573
江油石油 3220586
万县瑞昌 8240796
西昌康人 3227267
自贡正科 2309873
广安金叶 2332993
什邡正大 8209588
南充瑞海 2227226
南充国通 2222186
内江远大 2048148
达川计算机 2126480
★★湖北
武汉天河 87874577
武汉凡高 87884793
武汉连邦 87871204
武汉宇君 82773239
武汉七邦 87872067
武汉中信 82807035
武汉希望 82823345
武汉智达 87648435
武汉华瑞 85750950
黄石新太阳 6231974
汉口连邦 2850519
青山连邦 6319092
宜昌成联 6373595
宜昌连邦 6749511
荆门连邦 2362185
荆州连邦 8226283
荆州赛乐氏 8225990
荆州南目 8452315
襄樊连邦 3541136
襄樊天峰 3224764
-2254
襄樊明日 3259690
恩施智利 8222874
恩施易达 8224287
石首今日 7271747
★★湖南
长沙连邦 4465427
长沙奇正 4127200
长沙赛乐氏 4466486
长沙科教 4125902
长沙佳仓 4719899
长沙希望 4444979
湖南电脑 2281782
娄底连邦 8321783
娄底涟钢 8661350
衡阳电子 8229205
衡阳九达 8211211
怀化东方 2718082
怀化大地 2710423
株洲盛星 8247690
株洲连邦 8211365
郴州电脑 2232480
郴州华瑞 3824108
岳阳连邦 8233235
★★云南
昆明黑马 5146711
昆明连邦 4167945
昆明桂了 5176880
昆明威鑫 5168950
昆明赛乐氏 3345178
昆明正普 5169598
保山师专 2120060
曲靖万达 3124235
玉溪信龙 2029809
个旧鹏诚 2130954
大理汇通 2120189
大理泰华 2188218
★★海南
海口华远 5339218
海口连邦 8540137
海口华商 6781331
海南赛乐氏 6724411
海口星河 6788246
★★宁夏
银川连邦 6027777
银川赛乐氏 3065304
银川万全化 4104884
宁夏商网 6013955
★★福建
福州连邦 7851364
福州希望 7601824
福州赛乐氏 7584074
福州德瑞 7838849
福州一方 7524108
福州物灵 3359537
厦门金利达 6031046
厦门连邦 2210179
厦门赛乐氏 2180255
厦门南瓜 2099553
厦门繁大 2180255
泉州迅奇 2384567
泉州连邦 2981081
漳州海峡 2062315
漳州金辉 2057888
建瓯永恒 3830937
龙海电脑 6528567
南平金鸡 8838097
龙岩电子 2321513
龙岩连邦 2220660
三明宏达 8263005
三明连邦 8241065
★★江西
南昌希望 6234341
南昌连邦 6298297
南昌赛乐氏 6817019
宜春白肪 3274738
宜春白肪 3274738
萍乡科银 6822857
赣州科力 8229498
赣州连邦 8216653
景山信息 222075
九江万里 8562193
吉安广电 4294006
上饶凤凰 8260644
★★广西
南宁连邦 5315399
南宁海威 5851707
南宁赛乐氏 2617542
南宁希望 5313465
南宁正普 2617729
南宁实凯 2617729
桂林连邦 2828250
桂林科技 5810790
桂林航洋 2850846
玉林广泰 2831378
梧州信息 3831227
柳州赛乐氏 3821112
柳州东方 2812344
柳州连邦 2803990
柳州华瑞 3824108
贺州威特 5286684
河池华宇 2291043
★★安徽
合肥连邦 2817190
合肥赛乐氏 2649269
合肥华局 2826110
宿州连邦 3027017
淮南金凤 6665586
淮南连邦 6645558
阜阳连邦 2263280
蚌埠连邦 2043967
★★山西
太原连邦 4033720
太原希望 4036430
太原外文 4040393
太原赛乐氏 4066063
太原大胸 4135506
太原晓阳 6222875
太原联众 3041820
-2083
大同连邦 2051753
晋城科创 2030728
运城未来 2011779
运城森宇 2013973
长治连邦 2013521
长治科迪 2043916
临汾三晶 2018593
★★陕西
陕西辉煌 7801033
西安奔腾 4238388
西安正版 7883571
西安连邦 4267402
西安赛乐氏 5265327
汉中联翔 2251343
汉中辉煌 2219324
宝鸡希望 3218500
宝鸡辉煌 3510835
★★河南
郑州连邦 5964014
郑州赛乐氏 3817084
河南希望 5728136
郑州希望 3818903
郑州三辰 3945419
郑州东宏 6338339
郑州林源 7622124
洛阳中软 4923760
洛阳普普 4926932
洛阳连邦 4210385
许昌计算机 2331303
焦作科伯 2917506
新乡时代 3022262
新乡现代 3056078
开封师专 5959561
开封赛乐氏 5958268
安阳科达 5923854
安阳连邦 5928781
平顶山星汇 2923129
三门峡银河 2866226
南阳奔腾 3166486
南阳连邦 3176881
濮阳连邦 4893168
商丘连邦 2311701
周口科迪 8262314
★★河北
石家庄连邦 6978123
石家庄凯新 7034567
石家庄正普 6030696
石家庄经纬 7042153
石家庄育人 6030690
石家庄科协 3233133
邯郸明星 3034849
邯郸联想 3069456
邯郸连邦 3112108
唐山连邦 2849678
唐山部氏 2094855
唐山希望 2811675
唐山多正 2815662
秦皇岛中环 3028341
秦皇岛科隆 3036163
秦皇岛四通 3027941
邢台科技 3187784
邢台连邦 2227912
邢台金软 2673087
邢台智普 2622677
沧州连邦 2022169
保定超软 3091018
保定连邦 2027835
保定英捷 3132011
保定正普 2033241
保定晓行 2028010
保定高诚 2033241
廊坊方大 2115240
张家口新华 2013823
★★辽宁
沈阳希望 3909650
辽宁华储 3895234
沈阳连邦 3880626
沈阳大松 3903518
沈阳科通 3887690
沈阳大有 3893396
大连连邦 3600234
大连赛乐氏 3654893
锦州华侨 2829833
锦州赛乐氏 2120441
本溪通用 3866277
本溪正阳 2829188
朝阳银卡 2836058
朝阳华鑫 2807988
鞍山软件 2237413
鞍山新华 2221235
鞍山富奋 5517062
丹东希望 2138441
丹东连邦 2165198
海城新新 3293029
盘锦连邦 7821896
阜新集星 3323296
抚顺连邦 2610730
抚顺赛乐氏 2635816
辽阳英华 5156610
辽阳邮检 4132347
营口诚信 2829480
台安先锋 4822730
★★吉林
长春科高 5642474
长春赛乐氏 3628552
长春连邦 3635251
吉林树人 2447895
敦化农行 6223812
延吉天和 2828830
延吉电脑 2722222
梅河口科文 3238776
白山巨人 3227639
★★黑龙江
哈市三星 2510446
哈市希望 62559382
哈市春东 6221640
哈市连邦 2523935
哈市东阳 2545888
哈市赛乐氏 6220327
哈市瑞利 2541656
齐市连邦 2441571
大庆连邦 6281736
大庆希望 5999909
大庆赛乐氏 6333610
大庆恒升 5973419
大庆正普 6340105
佳木斯连邦 8244082
佳木斯东方 8693573
牡丹江世纪 6286581
牡丹江联想 6263915
牡丹江四通 6266777
牡丹江时威 6272703
牡丹江宏远 6239692
牡丹江科教 6286009
大兴安岭铁通 2129571
大兴安岭铁通 2129571
鸡西盛人 2351302
★★山东
济南恒志 8950973
济南连邦 6017142
济南长川 8544748
济南赛乐氏 6977545
济南雅宁 2906814
济南希望 8544748
烟台松华 6278744
烟台金石 6623036
烟台连邦 6621854
烟台赛乐氏 6647714
青岛赛乐氏 3884825
青岛连邦 3803008
青岛北科 3803007
淄博通达 7542305
淄博连邦 7542849
淄博赛乐氏 3173653
淄博远望 2180867
泰安希望 8258548
邹城文邦 5212434
莱芜方达 6218895
莱芜大地 6210404
东营连邦 8225198
东营赛乐氏 8224113
东营新宇 8551898
枣城恒升 7578100
济宁连邦 2327983
集宁师专 6210404
威海连邦 3226953
威海永达 5819419
潍坊三友 8210069
潍坊连邦 8223085
德州连邦 2661871
临沂SST 8321974
临沂连邦 8210425
临沂凡博 8325189
龙口恒泰 8514226
★★内蒙古
包头连邦 2132613
包头阿盟 5156655
-5188
呼市连邦 6285300
呼市赛乐氏 4952599
满洲里保卡 6232238
★★新疆
乌市华新 4816658
乌市新华联 2819635
新疆国际 2873295
乌市连邦 2830665
乌市赛乐氏 4513623
乌市益源 2302935
克市赛乐氏 228171
哈密连邦 2765818
库尔勒连邦 2038008
巴州金昌 2100071
★★甘肃
兰州科创 8414719
兰州四达 7555871
8862883
兰州鼎友 8834009
兰州连邦 8826896
兰州方维 8828006
兰州恒宇源 8811559
兰州博硕 8857690
兰州鹏鸽 8839011
兰州方众 8823142
金昌科电 8228985
金昌鹤运 8310029
天水鹏翔 3223349
玉门信联 3248370
★★贵州
贵阳金山 5827765
贵阳兄弟 5894210
贵州方利源 6851037
贵阳连邦 5866168
贵州公合 5225701
贵阳正普 5816675
贵阳大众 5816675
贵州赛乐氏 6815956
遵义连邦 8233836
遵义威遵 8252008
遵义飞轮达 8237925
★★青海
西宁辉煌 6117310
西宁鸿志 6143488
★★西藏
拉萨四方 6839009

大连雅奇电脑公司
订货热线/传真：0411－3681966　3681977　3683871　3683971　技术咨询电话：0411－3631491
地址：大连市西岗区欢腾街24号　邮编：116012　E-mail:yaqichn@mbox.dl.cei.gov.cn



《个人电脑》典藏光盘

随盘赠送《个人电脑》典藏使用手册

7月15日 上市

超大容量的工具软件库

153个PC Magazine实用工具 -- PC Magazine《PC技术》专栏中精心推荐的实用工具软件/附说明和源程序

223多个优秀的共享工具软件 -- Internet工具/FTP工具/WEB浏览/出版工具/电子邮件/聊天工具/多媒体工具/网络与通讯/文件工具/桌面附件/商业软件/防病毒软件

PC必备的权威测试工具

Winstone 97 （完全版）-- 准确评测PC整机的性能的专业测试工具。
WinBench 97 （完全版）-- 准确评测PC各子系统性能的专业测试工具。

精彩网站集锦

100个最佳Web站点--为你浏览Internet提供导航，可直接链接到所选站点。

图文并茂的《个人电脑》1997全年文章

《个人电脑》 典藏使用手册

准确生动地讲述了各种工具软件的特点及使用方法，是极具收藏价值的工具软件教程



双CD 48元

欢迎邮购　邮资免付

KINGSOFT 金山公司

北京：北京海淀区双榆树北里25号新楼四层(100086)　电话：(010)62524871～75　传真：(010)62645210
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦　(519015)　电话：(0756)3335688　传真：(0756)3335268
http://www.kingsoftware.com　Email:kingsoft@public.fhnet.cn.net

北京连邦	62620375	金山门市	62612297	里仁	62615307	昆明黑马	5154795	广州金碟	87582576	南昌希望	6234342	福州连邦	7851364	济南三联	6036021
北京赛乐氏	62251117	超思	62559382	电脑报兴四方	62622923	杭州美迪	8271301	广州南软	87548549	成都连邦	5215129	兰州科创	8414719	济南希望	8544748
北京正普	62610034	鸿达	62630593	上海连邦	62412903	武汉连邦	87871204	新疆华顺	4831442	沈阳连邦	3911262	泉州科达	2986305	山东智星	8550628
万众力合	62510135	兴宏达	62510601	上海赛乐氏	63743028	武汉赛乐氏	87877246	昆明威豪	5168950	辽宁华储	3895234	陕西辉煌	7801033	烟台金石	6623036
万众合力	62510108	微宏	62559756	上海农工商	63226198	武汉凡高	87884793	重庆电脑报	63876722	沈阳希望	3909650	西安海天	8496571	烟台松华	6278744
中国大恒	62625147	康思杰	1381173045	广州黑马	87509975	武汉天问	87874577	重庆赛乐氏	62812078	哈尔滨希望	2510446	昆明连邦	4167945	烟台连邦	6621854

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	选票规则
		3.	★请您将最喜爱的游戏放在首位;
榜评:□有 □无		4.	★所选游戏必须为已发行的PC GAME; ★所选游戏不可超过5款,可少选;
邮编:		5.	★所选游戏若为英文版,请注明英文; ★填好后,贴在信封背面,复制有效。
地址:			晶合实验室

TOP TEN 选票

如有榜评,请在榜评末尾写清通信地址。

●请将选票寄到:北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编:100051

你想占有50%的本地软件市场吗?

敬请加盟里仁软件区域批销中心

由北京京里仁计算机公司主持的里仁软件行销联盟致力于正版软件的开发及销售。目前已形成一个遍布全国，由300余家分销机构组成的正版软件连锁行销网络。同时里仁自主开发或独家承销或引进发行的多媒体产品已达十余个，至98年末将拥有50余个产品的独家发行权。我们是厂商，又是大批销商。我们有统一的形象宣传，极具竞争力的价位，多种灵活的加盟方式，强大的库存无风险支持，周到的信息服务。

软件市场日趋成熟扩大，各地区区域市场逐步形成。里仁将在全国建立10家区域性“里仁软件批销中心”诚请各地区有实力经销商加盟，共同把握本地市场，详情请垂询：010-62615307 62643592 62622947 1391305062 另继续诚征各地连锁分销商。



里仁软件行销联盟 北京京里仁计算机公司

地址：北京海淀区海淀大街42号华兴写字楼704室 邮编：100080
HTTP: WWW.LESSON.COM.CN E-Mail:LESSON@PUBLIC.EAST.CN.NET
产品部：朱志刚 叶枫 销售部：安霜 姜涛 陈少云 高启龙

里仁软件北京西单分店： 西单购物中心华威大厦七层F11
里仁软件北京中关村分店：海淀大街8号电子出版物批发市场803室
里仁软件北京地坛分店： 朝阳区地坛三利百货大厦四楼TEL:64283304
里仁软件山东批销中心 TEL:0531-6980984 1386403868
里仁软件石家庄批销中心 TEL:0311-7034567 6987445



国家级INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办
全国INTERNET培训考试服务中心提供全部技术支持

网络操作员班（班级编号NO1）

特点：本班采用《全真模拟上网系统》教学，该系统逼真模拟上网后场景，点点鼠标，图文声像动态提示，一学就会。学员只要有一台电脑，无需调制解调器，无需电话，无需入网无需支付网费和话费就可获得和真入网相同的学习效果。

教材内容：
1 书面教材：四册，结业试卷、配套软件安装说明一张；
2 配套软件（磁盘）：3套6张。
收费标准：个人学员：280元/人
单位学员：340元/人

高级网络操作员班（班级编号NO2）

特点：轻轻松松制作主页、轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清晰的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习佳径。

教材内容：
1 书面教材：四册，结业试卷、配套软件安装说明一张；
2 配套软件（磁盘）：一套8张。
收费标准：个人学员：300元/人
单位学员：360元/人

全国INTERNET培训考试服务中心

报名时间：即日起至98年9月15日止，本期学习时间：三个月
汇款地址(注明班级编号)：天津市和平区212信箱
哈蒂 收 邮编：300020
办公地址：天津市南开区鞍山西道凤荷园18号宝珠大厦3008室
联系人：冯玉文、姚佳 合作咨询电话：(022)27373616
传 真：(022)27414165 邮编：300193
热线电话：(022)27414165、27486298
E-mail:zgy@public.tpt.tj.cn
网址：http:/7www.21fox.com

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的《国家级INTERNET证书培训考试》是我国INTERNET方面唯一的国家级权威考试。由全国INTERNET培训考试服务中心举办的《考前强化函授班》使一次性通过考试成功率高达80%。

国考函授班招生（第17期）

- ✓ 本班由国考出题专家教学、答疑、主考；
- ✓ 提供国家考试试题题库（8大类140组1000题）；
- ✓ 用《全真模拟考试环境》（带标准答案）对全部国考试题进行针对性强化训练；
- ✓ 结业采用开卷测试，合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》，持此证书者将有资格报名参加《国家级INTERNET证书培训考试》。
- ✓ 本班不要求学员学历，初学者可逐级学习，网络高手可跳级报名。
- ✓ 弹性学习法：自由掌握学习时间，可提前或延后结业。
- ✓ 未通过结业考试者，免费参加下一次考试，直到通过。

《国家级INTERNET考试合格证书》全国通用是目前我国INTERNET方面唯一国家承认的证书。该证书在上岗、就业、评聘时为持证人提供职业技能资格证明，并与职称工资等级紧密相关。

诚征全国面授考试站

全国考试站所在城市：（排名不分先后）北京（26家）天津（12家）上海（52家）重庆（5家）黑龙江（2家）吉林（2家）辽宁（2家）江苏（8家）浙江（7家）安徽（1家）福建（3家）广东（5家）海南（1家）内蒙古（2家）河北（5家）河南（5家）陕西（1家）山西（3家）湖南（2家）湖北（56家）四川（63家）贵州（1家）广西（2家）云南（2家）新疆（2家）甘肃（1家）宁夏（1家）等28个省270多家考站。

国家考试方法：全部为上机操作，2小时。学员可在全国275家国家INTERNET考试站报名考试具体事宜另行通知。国家证书：国家考试合格者由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心颁发《国家级INTERNET考试合格证书》。

面向全国新闻媒体 寻求函授合作伙伴

以下媒体开辟专栏节目 《国家级INTERNET证书培训考试指南》
中央人民广播电台 播出频率：中波630千赫、720千赫、855千赫
播出时间：每周日8:00-9:00
汇款地址：北京541信箱《电脑百花园》节目组 赵书芝收
邮编：100031 电话：010-66172862
天津台 南京台 青海台 辽宁台 张家口台 乌鲁木齐台 保定台 吉林台 云南台 《电脑杂志》《电脑爱好者》《大众软件》《软件世界》《电脑报》《中国青年报》《中国计算机报》《中国电脑教育报》等

暑假期间（98年7月1日至9月15日止）学生优惠50元！！报名时需邮寄学生证复印件（必须有效）即：NO1班：230元；NO2班：250元（不包括单位学员）

优惠

移植频道

北京 李靖

也许是因为在前不久结束的E3大展上各个游戏厂商都已经使出了浑身解数来炫耀自己的新产品，在这E3过后的一个月中，有关《移植频道》可以播报的消息几乎是显得寥寥无几了。好在《最终幻想VII》的正式版终于推出了，并引起了轩然大波，正好借本月的《移植频道》和大家做个讨论。

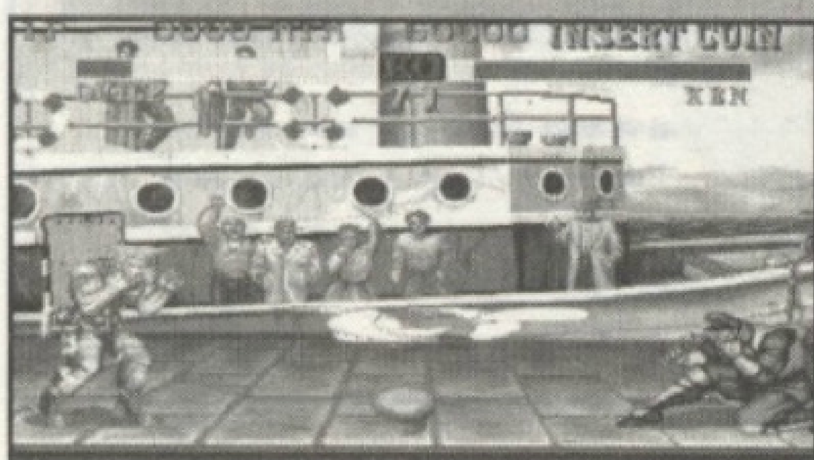
正点新闻

1．令人激动不已的街机模拟器——Callus V0.42

笔者一直在想，真应该从什么时候开始，在《移植频道》中在开辟一个“模拟器频道”。

是啊，随着PC的硬件水平越来越强，用软件模拟一些街机和游戏机的硬件已经成为了绝对的可能。以前学生时代曾在街机厅中痴迷不已的一些经典街机游戏现在几乎都可以通过模拟器近乎完美的再现于PC的屏幕之上。在众多的模拟器中，最为出色的恐怕就是模拟Capcom CPS1街机主板的模拟器Callus了。《街霸II》、《快打旋风》、《三国一赤壁之战》、《战场的狼》、《1941》、《威虎战机》、《名将》……这些名字但凡是曾经出人过街机房的朋友就都不会陌生，而Callus完美的将这些经典之极的Capcom游戏“移植”上了PC。

在最新推出的Callus V0.42版中，最大改进莫过于它成功的支持了曾在CPS1主板上大放异彩的使用Q Sound的几个街机ROM文件。其中便包括大名鼎鼎的《三国一赤壁之战》、《恐龙快打》、《复仇者》和《摔角霸王》等。这种使用专门Q Sound编码的ROM可是使游戏的音乐和音效真正做到立体声，对于一个仅10MB左右的街机ROM来说，是件相当不易的事情，难怪Capcom当时一再吹嘘此种技术的效果。此外，0.42版的Callus还支持了一个非常有趣的游戏，那就是被改得乱七八糟的《街霸II一彩虹版》(俗称“乱版街霸)。



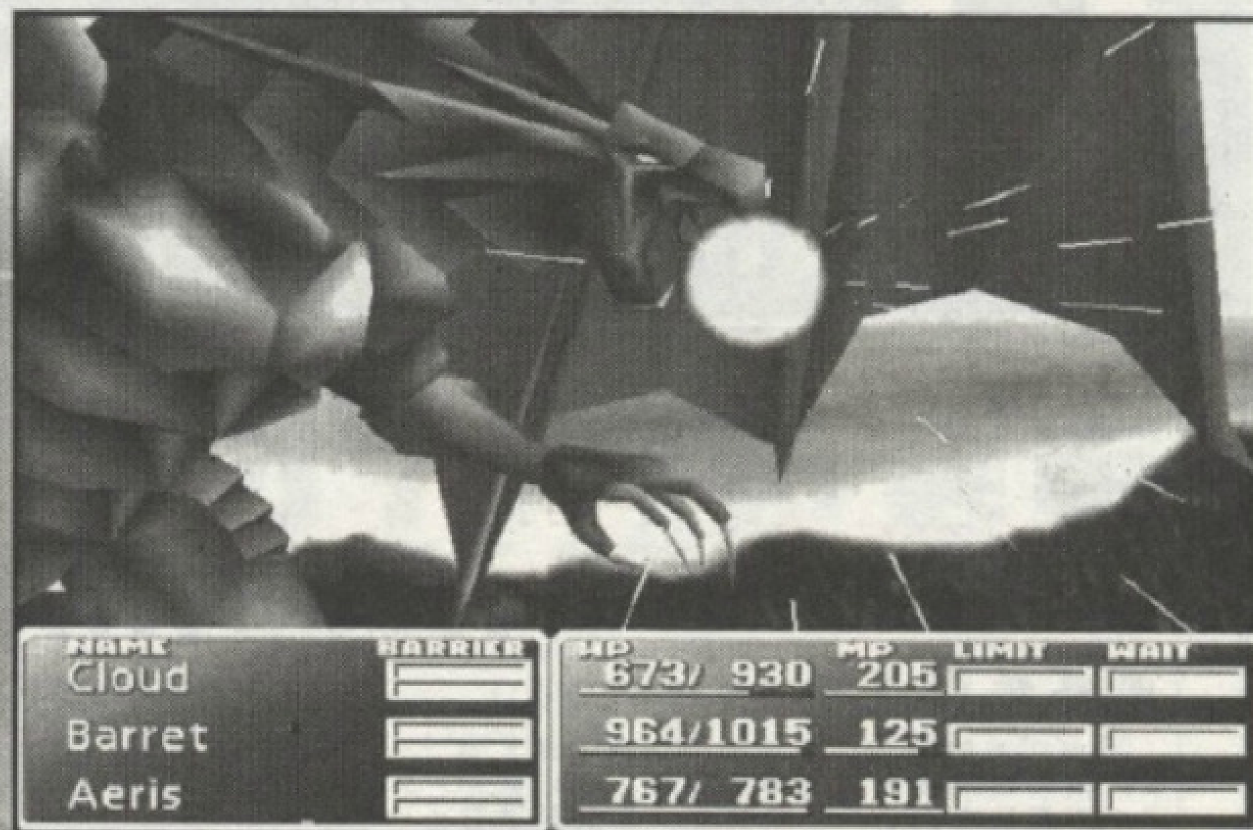
这个冲击波满天乱飞、可以随时换人的版本曾经在国内的街机房中广受青睐，绝对让你大呼过瘾。

Callus V0.42版仍分为两个版——DOS版和使用Direct X的Win95/98版。仍然支持IPX和IP联机。这样，截止到Callus V0.42版为止，这个模拟器共支持Capcom街机游戏达51个，而且全部做到了100%的完美程度，真是令人钦佩。相比那曾经一度受到PC玩家推崇的《真.侍魂》移植水平来说，GameBank真的是可以去见鬼了……^_^

热点追踪

《最终幻想 VII》——是喜？是忧？是福？是祸？

真的是不知道在期待了多久之后，《最终幻想VII》的正式版终于发售了。两天玩下来，当笔者再次重返那曾经令我对其设计欣赏不已的游乐场时，我却再也感觉不到半点乐趣和惊喜，取而代之的是一股莫名其妙的失望和烦躁。也许用这两个词来形容《最终幻想VII》的PC移植版是恰如其分的。因为它的确是辜负了众多玩家对它的期待和渴望。



首先，笔者不想在这里探讨关于《最终幻想VII》的剧情、人物、魔法等各种设定，因为《最终幻想VII》作为全球销量最高的RPG游戏，在这些方面确实应该是无懈可击的。既然SquareSoft决定将其移植至PC，那么就让我们一起来看看这个移植品的质量如何吧！

《最终幻想VII》PC版的最大特色在于号称使用了3D硬件加速来对游戏的各种特效进行优化，但这种所谓的“优化”笔者实在找不出它的卓越之处。《最终幻想VII》在使用3D硬件加速的情况下可达到640x480的分辨率，虽然比之PlayStation版来说已高出了很多，但仍然令人无法接受。《最终幻想VII》所使用的3D API标准为D3D和Glide，在所有的战斗场景中我们都能明显看出游戏使用了诸如双线过滤和Alpha混合等硬件特效，但由于SquareSoft过分依赖于PlaySation版的原始数据和造型，使得在这些已是达到所谓“登峰造极



光影效果"的战斗画面中依然可以明显看到严重的多边形接缝外露、丢失和锯齿现象。更令人费解的是，客观的就其战斗画面所达到光影效果来看，《最终幻想VII》的3D"马达（笔者实在是不想用引擎一词来形容！）"是在严重的浪费系统资源。在一台奔腾MMX 200+Voodoo+64MB内存的PC机上，当切换到战斗画面时便会产生严重的丢帧现象，即便是最近那硬件要求已经达到"可怕"地步的Unreal也不敢如此的"桀骜不逊"，况且至少Unreal还有着出众的光影效果和软件模式。难道这就是《最终幻想VII》所谓的"奔腾II+Voodoo2优化"吗？？而游戏在奔腾II+Voodoo2+128MB内存的情况下才能达到流畅，这与游戏所谓的"推荐配置"简直是天壤之别。



虽然《最终幻想VII》宣称使用D3D为加速标准，但在其正式版推出时却出现了十分奇怪的现象。首先是游戏在VoodooRush上不能正常运行，其后又有在Riva 128和Rendition芯片上根本无法支持的现象。实际上《最终幻想VII》所谓的"D3D"仅仅支持Voodoo、Voodoo2、3Dlabs Permedia2，ATI Rage Pro和Intel i740这少得可怜的几种3D加速卡，而几乎所有十分流行的2D/3D芯片组都未能支持，这实在是特别令中国玩家失望。当然，《最终幻想VII》PC版还有一种无须3D加速卡的软件模式，但笔者实在还没搞明白到底是要什么样的机器才能将软件模式的全屏640x480跑起来，目前唯一能让我接受的便是奔腾II 300+64MB以上内存的机器，而来自国外著名游戏站点评测也证明了我的观点是正确无误的。我不想提及另外一种320x200的软件模式，因为它形同虚设，如果我们最终只能在PC上用这种电视机分辨率来进行游戏的话，实在是没有任何的意义。

明眼的玩家会轻易的发现在《最终幻想VII》PC版中，所有的非战斗场景位图都没有进行重新制作，而是直接采用了PlaySation版的原始位图。这种低分辨率的位图在电视上可以接受，而直接用在精度极高的显示器上，不能不说是一个严重的失败。此外，安装游戏时那"最小200MB，最大400余MB"的海量要求，以及采用AVI格式的可直接观看的Demo动画，都使笔者越发得感觉只能对《最终幻想VII》PC版采取一种"敬而远之"的态度了。

尽管我们不想否定《最终幻想VII》PC版，但事实不得不使我们一次又一次的怀疑SquareSoft制作PC游戏的技术实力，这是我们不想看到的现实。如果你曾与《移植频道》一起期待过它，我想我们的"最终幻想"恐怕也只能以破灭来画上一个句号了……

新碟大放送

SEGA世界极足球 98

世界杯的热潮席卷全球，SEGA也趁热打铁推出了《SEGA世界极足球98》。在这个SEGA系列足球游戏的98版中，SEGA得到了日本J联赛的授权，全部J联赛队伍及队员使用真实姓名，并且加入了世界48支国家队。SEGA出品的足球游戏一向有比较好的操控性，《SEGA世界极足球98》也不例外。此外，SEGA在游戏中直接加入了对3D卡的支持，Voodoo、Riva 128、3Dlabs Permedia2、Intel 740都被列入了支持范围。游戏要求奔腾133/16MB/20MB的硬盘空间，推荐MMX CPU和3D加速卡。踢烦了World Cup 98的朋友可以用这款《SEGA世界极足球98》来一试身手。



天骄补丁铺

在写这次“补丁铺”的时候，还是在6月底，大家看到的时候应该是8月初了。提前想象一下自己一个月以后的样子倒是蛮有意思的，可思来索去，怎么都是一幅睡眠不足的样子，因为E3展后如潮涌来的游戏；因为激情四射的世界杯；还因为那最最重要的“天骄行动”……

祝愿那时侯，自己游戏快乐、世界杯巴西队夺冠、“天骄行动”为大家的暑假生活带来惊喜！！！（P.S：由于一些特殊原因，上期的小铺歇业一月，为了弥补大家的损失，我们将在后两期送出大量压箱底的好货色，还望到时大家多多光顾。）

——天骄创作室：吴冠军

一、《足球98》场边广告牌补丁（FIFA：RTWC 98 Utilities）

大家看到这篇文章的时候，98世界杯早就已经落下帷幕了。世界杯冠军究竟是花落谁家呢？当然是巴西队了（要万一不是别踢我！）.

作为一个中国人，虽然我们的国脚不争气，但是看到中国成为世界冠军的梦想确实无日不忘，大家一定早就在游戏世界中大大畅快过了一番吧！虽说这终究只是假的，可是总算聊胜于无。其次，虽然没办法在真的世界杯赛场上角逐，那么在FIFA98中造个以假乱真的世界杯出来也不算过分吧，仿制个广告牌也可以嘛。把目录下的adboard0.fsh文件copy到FIFA98安装目录下的\ingame\stadium\目录下（别忘了备份原文件），再进入游戏，你会发现场边的广告牌全部变成了世界杯的指定官方赞助商的广告。别人不注意，还真分不出真假来！至于下面的事吗，就留给大家自己干了。记得，拿了冠军通知我们一声，让我们一起分享你的快乐！

二、《FIFA足球经理》97-98赛季补丁（FIFA Soccer Manager Patch）

“铁打的营盘，流水的兵。”军队里是如此，在另外一个地方——足球场上又何尝不是一样。对于那些欧洲的大足球俱乐部来说，每年的球员流通就象是家常便饭。游戏的设计者无法预见到明年各国联赛的变化，所以就会出现在《世界杯98》中的巴西队中竟然有罗马里奥的笑话。而对于更早出品的《FIFA足球经理》来说，这种情况尤为严重。

EA当然知道什么才是最好的解决办法，于是就有了这么一个《FIFA足球经理》的“97-98赛季数据升级补丁”。在安装完游戏（如果你已经把你的经理梦丢在了一边的话）之后，将目录下的文件copy到游戏的安装目录之下。再重新进入游戏就可以完成升级了。不过有二点提醒大家注意：首先，升级以后，你以前所有的存档都不能再用了，所谓“鱼与熊掌，不能兼得”嘛！其次就是这个补丁是针对英文版的《FIFA足球经理》的，是不能在中文版中使用的，否则会影响到中文版的汉字显示。大家一定要注意了。

三、星际锦帕——星际争霸多人模式作战地图（Starcraft New Multiplay Maps）

“游林至尊，暗黑大神。星际不出，谁与争霸。”掐指算来，《星际争霸》现身游林已是一月有余了。自那天（哪天，忘了）将它搞到手之后，我们就过起了没日没夜的星际游民生活。要不是想起再过几天就是世界杯和天骄补丁铺每月的开张日期的来临，恐怕我们现在还继续在无垠的星空中消灭着四害（那些恶心、可怕的虫子）呢！

在《星际争霸》中激战多日，所有的地图都已试了一遍，我们中的一位甚至把游戏中的地图戏称为“情人的锦帕”，并振振有辞地道：“对于恋爱中的人来说，对方的一些小东西总是值得珍藏和再三回味的，而锦帕无

疑是其中极具代表性的一样。对于我们来说，电脑游戏又何尝不是一位值得常常陪伴的情人呢？照此说来，那么《星际争霸》中的作战地图就应该是那一块块寄相思的锦帕了……”话音未落，我们一拥而上，七手八脚地将他拖到床上，塞入被窝中，一大杯安眠药灌下去，人方才昏昏睡去。这家伙一定是睡眠不足，玩昏头了，可面面相视之下，才知道每个人都已是眼带黑圈，哈欠连天了。于是决定集体休息一天，再度开战。可不知谁冒出一句：“还有两块锦帕呢？就是不知道好不好玩？”一听之下，我们都知道睡觉时间肯定又要延迟了。

重新回到机器前，将目录中的两个以SCM为后缀名的地图文件解压到游戏安装目录下的MAPS目录下，再进入游戏的多人模式(这两张地图只能在多人模式下进行游戏)，两张分别名为“bunker”和“thanosrules”的地图赫然在目，点击鼠标选中它们，但伴随着游戏音乐响起的却并非是往常兴奋的大呼小叫声，而是如雷鼾声……

看来锦帕虽好，无奈睡意更高。

四、《玩具兵大战》修改器
(Army Men +8 Trainer)

如果能让你任意选择自己年龄的话，你会选哪个年龄段呢？壮志凌云的少年、成熟稳重的中年还是老当益壮的老年？我的答案不是上面的任何一个，因为我选择的是无忧无虑的童年。忘不了那时候和小伙伴们一起玩的“官兵捉强盗”、忘不了那时候大热的天奔跑在烈日之下听到的蝉声、更忘不了那一个个形态各异、栩栩如生的玩具兵们。

对了！3DO公司出品的《玩具兵大战》玩过了吗！什么，还没有，那还不快去。包你返老还童，青春永驻。哎……回来，话还没说完呢？你这样子去，恐怕敌人的边还没碰到，自己就已经粉身碎骨了。

游戏难度虽然算不上特别高，但还是有点令人倍受折磨，看来还是请出我们的杀手锏为妙。

将目录下的文件copy到游戏的安装目录下，然后进入游戏，当你力不从心的时候，请马上切换出游戏，启动修改器，把里面所有的八个选项都设置为ON，再切换回游戏。怎么样，以强凌弱的感觉很爽吧！

五、《浩劫余生》修改器
(Forsaken +7 Trainer)

有了3Dfx加速卡之后，总是喜欢拿一些3D动作游戏来过上一把瘾。可是什么游戏才最能体现3Dfx的魅力呢？没错，就是《浩劫余生》(Forsaken)了，虽然游戏的设计者宣称这是一个不需要3Dfx加速卡的游戏，可是你要是真拥有一块3D卡的话，那么那灿烂夺目的射击画面将令你一见倾心。要知道我们在一台没有3Dfx的PⅡ300、128兆内存的机器上试这个游戏，结果他的画面竟然比不上装了3Dfx的P133的机器。任何只要见到《浩劫余生》在3Dfx加速下的画面，不流口水才怪。可是这个游戏的难度实在是太变态了，新手恐怕连第一关都冲不过去，所以我们特地为大家献上这个修改器，让你早点一饱眼福。

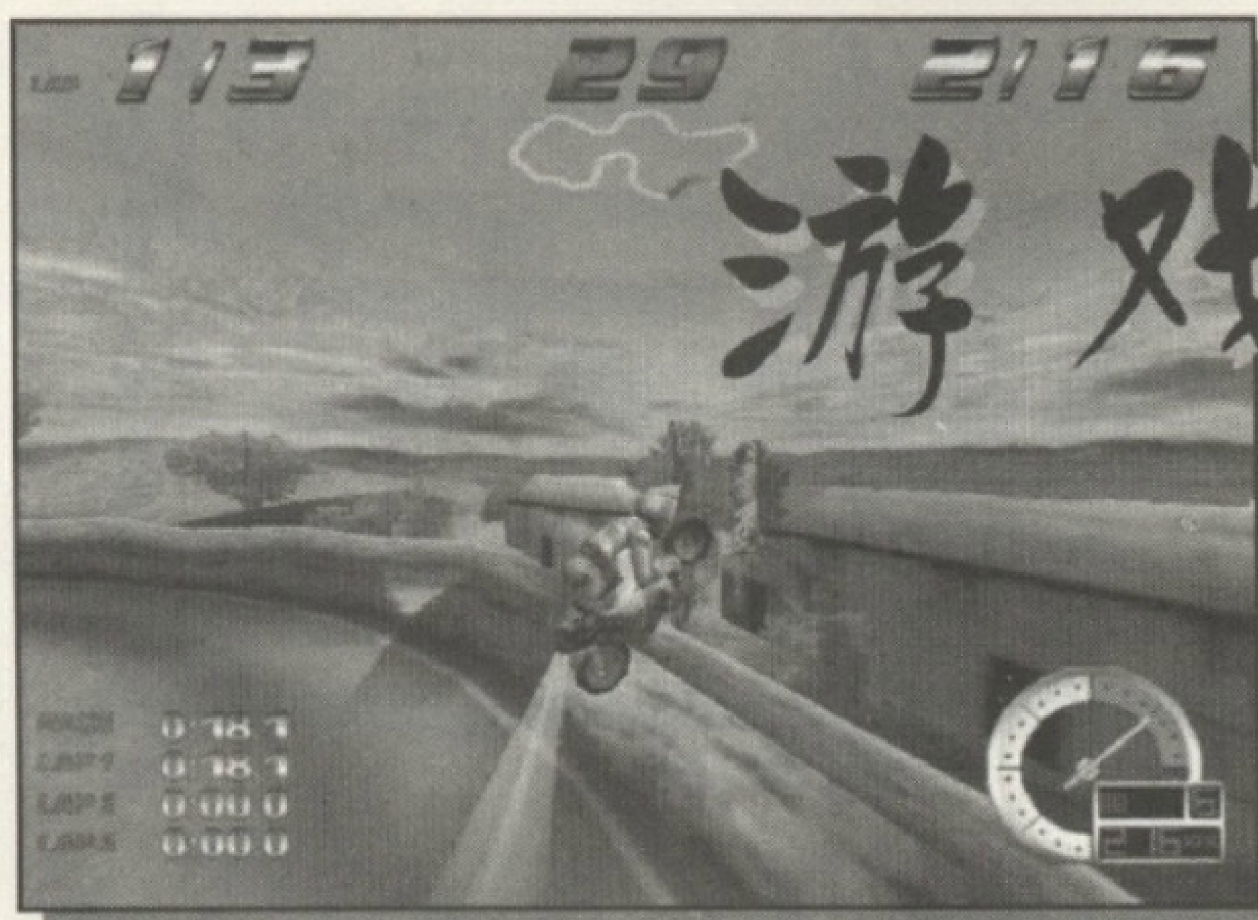
将文件copy到游戏安装目录下，进入游戏，切换出游戏后启动修改器。从下拉式菜单选择中设置好热键(比如[Space])，重新回到游戏。当你的飞车快不行的时候按下热键，你的生命、装甲和已有武器的弹药都会加满。

六、《魔法门Ⅵ：奉天承运》修改器
(Might & MagicⅥ: The Mandate of Heaven Trainer)

欧美传统的PRG游戏已经沉寂了好几年，1996年Blizzard大红大紫的《暗黑破坏神》(Diablo)也并不是真正意义上的RPG。这两年能让人留下深刻印象的也就只有Interplay的《辐射》(Fallout)了。不过这一情况到了1998年可能会有极大的改变，一大批的游戏制作厂商又纷纷将自己的目光投向了RPG制作领域，其中尤以在5月份刚刚上市的《魔法门Ⅵ：奉天承运》为杰出代表。

即使你是一名游戏新手，也应该对这个著名的RPG系列游戏有所耳闻。在欧美，除了Origin的《创世纪》系列以外，接下来的就要轮到New World Computing的《魔法门》系列了。或许初次接触这个游戏的朋友会有一种手足无措的感觉，确实这样的游戏不是简单地用华丽的外表来吸引玩家的，你只有深入到游戏中的世界去，才能真正体会到它的美丽所在。其实不要说新手，作为老玩家来说，熟悉游戏的操作和进行也需要一定的时间，毕竟是时隔多年，比起原先的魔法门系列，《魔法门Ⅵ：奉天承运》早已是物是人非了。

玩RPG游戏是最费时间的，而这样的游戏你又怎能抗拒它的诱惑呢？所以为了节约你宝贵的时间，我们特地找来了这个修改器，有了它，你就不必再将大量的时间花在练功上了。你可以很方便地增加自己的属性，而且生命值也将无限。至于用法嘛，一切同上。



游戏试炼场

北京 悠悠

浩劫余生 Forsaken

特仑(Terran system)，这个曾经令人们无比自豪的人类诞生地如今却被完完全全地抛弃了。这个空前强大的星球时代的结束并不是任何外部的原因导致的。在2113年，人类在他们寻找能控制宇宙中最为强有力同时也是最为危险的能量的方法时毁灭在自己的手里……

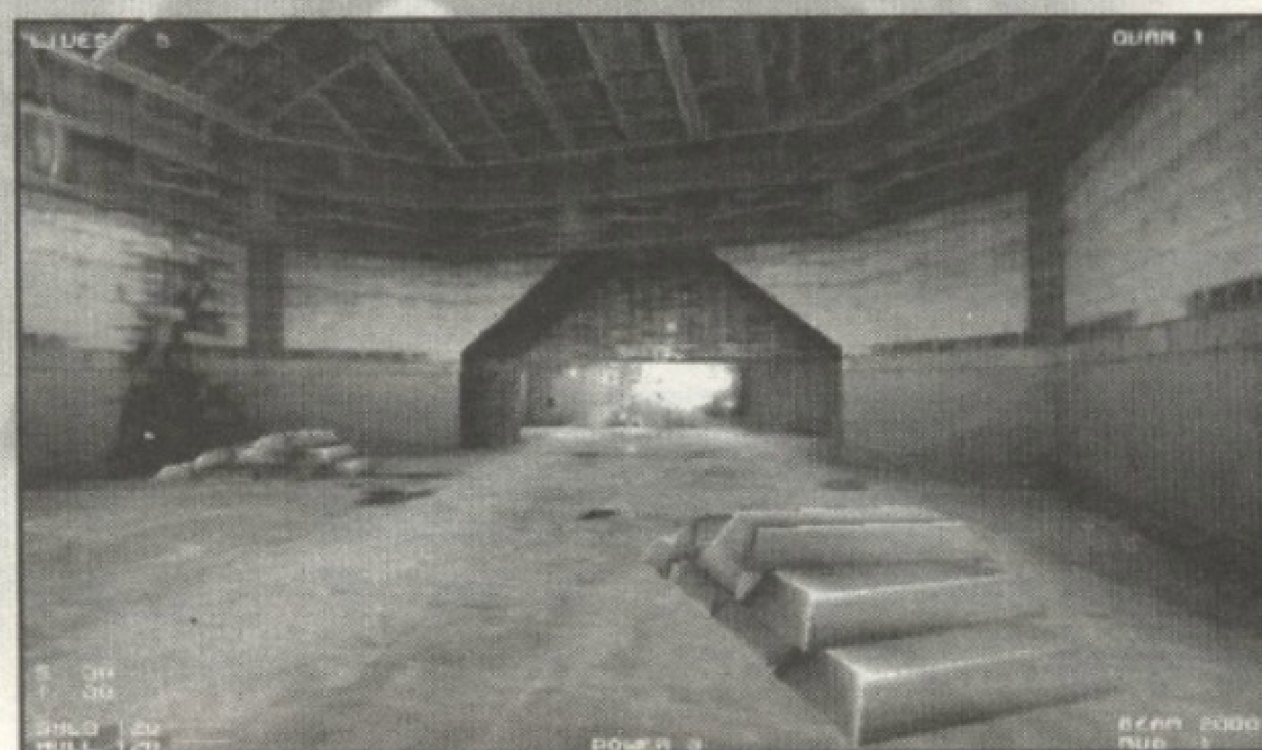
地球上的量子物理学家们对各种物质结构进行无数年的研究，他们的第一次实验却造成了一场不可控制的溶解反应，并且迅速波及到了整个行星的表面，形成了一股异常强大的震动波横扫过整个特仑，没多久，震动波消失了，地球却再也无望重现生机。

这个消息迅速地在整个宇宙中传播开来，最后传到了"神权国"的元首的耳中，于是一项围绕着这件事情的彻底的调查开始了……，同时，星系中的那些奖金猎人、投机的野心家、星际海盗甚至一些星际渣滓也开始来到地球寻找那些"神权国"没有搜尽的宝物，而你就是他们中的一份子，趁火打劫，发战争财的滋味是怎么样的呢……

这就是阿克拉姆（Acclaim）给我们带来的全角度第一人称射击游戏－－－－《浩劫余生》(Forsaken)，阿克拉姆是日本一个老牌的游戏制作公司了，原来专门为一些游戏机比如PS、SS开发游戏，直到后来由于管理不善以及各种原因，公司濒临倒闭，当时是任天堂为其重新注资，直到去年，或许是受到了象世嘉这样的厂商纷纷把游戏机游戏移植上PC平台并取得不俗业绩的诱惑，也忍不住投身于这场近乎白热化的移植之战，令人出乎意料的是，阿克拉姆的第一个移植之作就收到了意想不到的惊人效果，那就是－－－－《恐龙猎人》，这款横空出世的第一人称射击游戏靠其充分运用Voodoo各种特效的强大引擎在众多的同类游戏中脱颖而出，获得了众多游戏媒体高度评价。而这款《浩劫余生》则更是阿克拉姆再次向世人展现其无与伦比的图形引擎和傲视群雄的制作实力的最好证明，游戏的制作从1995年圣诞节就已经开始了，游戏小组的目标就是要把《浩劫余生》制作成一个360度全方位的、高可玩性、最令人惊叹的艺术效果和从未有过的对INTERNET的完美的支持以能让玩家们能得到更多的乐趣，而单人模式将会和多人模式一样刺激好玩！看来小组的野心不小啊！

正因为游戏是属于那种和《天旋地转》相类似的全角度360度的射击游戏，与《雷神之锤》相比之下自由度要大得多，属于极其容易让初上手者晕头转向的那种，所以自从玩了这个游戏后，我就象得了颈锥病一样的难受，因为每次玩游戏的时候我都会毫无意义地将头随着战机的视线上下探动，去努力扩大那不可能扩大的视野……

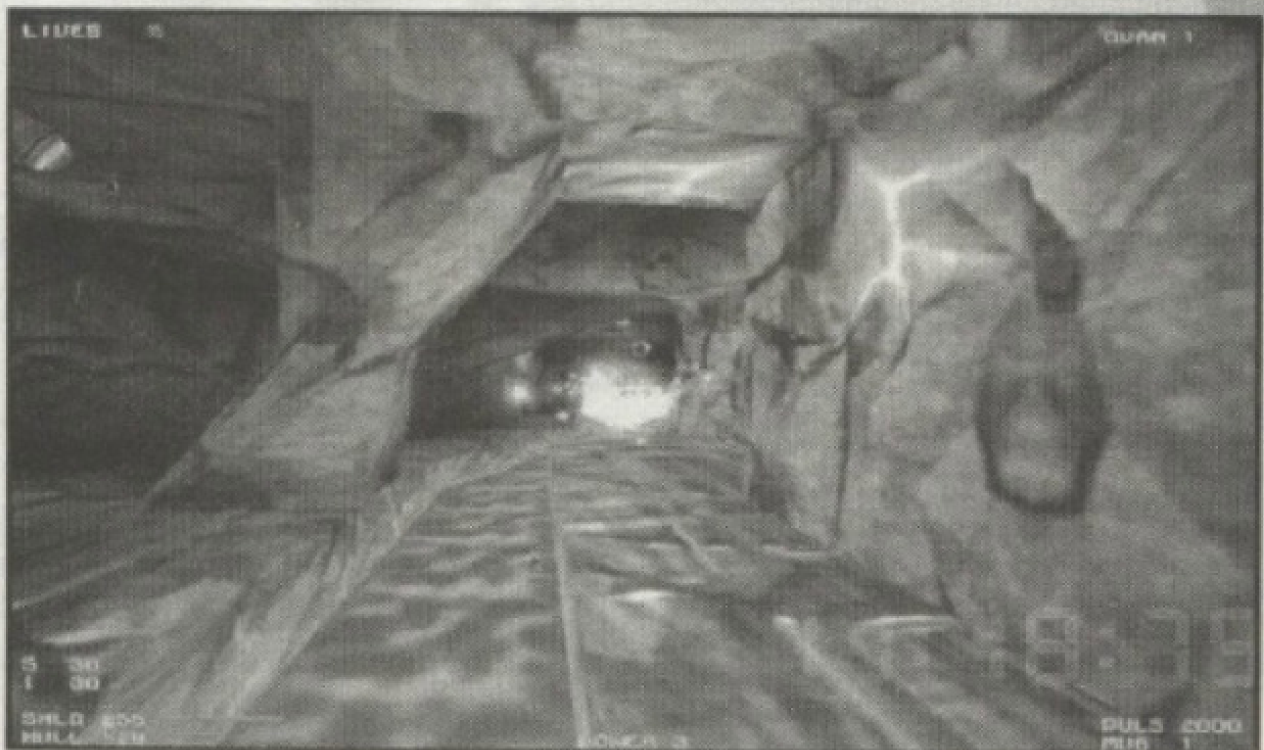
在《浩劫余生》的世界里，你唯一能感到的将会是死亡的威胁，各种你意想不到的敌人和怪物会在任何时间从阴暗的角落里探出他们的头，不，应该说是武器，从你的脑袋后面给你一闷棍儿绝对是他们的拿手好戏，在游戏中，你将遇到的最大的难题就是你会碰上数以万计的"神权国"在各处布下的守卫设施，他们的职责就是阻止并在需要的情况下摧毁所有试图接近地球上关键地区的存活着的入侵者。从地面的导弹发射台到空中逡巡着的巨型机器人，从海底的潜水艇到核能武器，甚至更多的未来科技将通过这种致命的方式一一展现在你的面前，作为一个射击游戏，《浩劫余生》的游戏节奏非





常的快，而且最令人兴奋或者说头痛的是，在许多的关卡中，游戏是计时的，也就意味着你必须在指定的时间内完成消灭敌人、收集足够多的宝物和解开游戏中的谜题（开一些开关啊（有好多秘密地点的哦！！），拿一些东西什么的）等等等等，要在游戏不算复杂也算不上太简单的迷宫里要做到这些，当然除了你熟练的控制技巧以外，还要非常非常的幸运才有可能生存！

作为游戏最大的卖点，其画面简直就是……我都不知道用什么词来形容，如果你有一张Voodoo卡的话，你会为游戏完美的各种光影效果而晕厥，在这种效果的影响下，我除了不绝的赞叹简直没什么可说的，就连我在被四面八方涌来的敌人向我发出的炮弹击中时的感觉都是那么的赏心悦目……。在游戏中，背景贴图由18 000个多边形构成，而一般大小的敌人是由两百个，大个的敌人由近800个Polygon构成，虽然游戏的画面如此的惊人，但是，它并不需要3D卡的支持，注意是不需要，并不是不支持，为了体贴广大贫穷的玩家，游戏制作小组花了近8个月的时间来编写这个强大的软件着色功能，你甚至可以在一台没有3D卡的P120上在不损失任何透明效果的情况下得到每秒25帧的刷新率，这简直是不可想象的。另外，考虑到市面上诸多的3D加速卡，《浩劫余生》为我们制作了多个贴心的相应各种显示卡的游戏启动程序，这些被完美支持的显示卡有：3Dfx、3Dfx2、Riva128、Permedia2、Power VR、Verite 2X00和Ati Rage Pro等等，如果你



拥有以上其中的一种的话，那就恭喜你了，你将能完全体会到游戏的最精彩之处了。

游戏对于多人模式的支持是其一个重头戏，在游戏中，有我们熟悉的浩劫余生模式、组队战斗模式、夺旗模式等，允许同时16位玩家同时在局域网和Internet上进行连线（当然要取决于你机器的速度），还支持点对点Modem拨号和电缆连接。值得一提的是，在《浩劫余生》中还有一个非常新颖的特点，在游戏的组队模式中，作为你的队友，他的防卫或者说他所在房间的名字会在他的名字下显示出来，这样对于你和队友的默契配合来说是大有裨益的。

令人遗憾的是，游戏制作小组好象并不打算将他们内部使用的游戏编辑器对大家进行公布，因为这个东西实在是太强大了，并且他们还需要用其来开发其它的游戏，不过他们许诺说将会向大家公布他们所有的文件格式的技术细节，这样，按他们的话说就是能让那些足够聪明的人制作出用于编辑的工具来，其实也是，我相信在他们公布这一细节之后不久，将会有许多优秀的各种编辑器涌现，所以对于这个问题我们是大可不必担心了，当然，那些胸怀韬略的编程高手们自然是例外的了。

其实要我说的话，《浩劫余生》的好处真是怎么也说不完，所以还是在这里收笔会比较好一点，毕竟大家亲手试一试才会知道我所言非虚。

红线飙车

还记得原来，应该说是去年的那款摩托赛车游戏吗？不记得？那我提醒你一下：雷……、对了，就是《摩托雷神》，记得当时，正是房车赛大行其道的时候，摩托赛车简直是寥寥无几，而那款《摩托雷神》却因为其对D3D的良好支持，强大的游戏引擎，以及对各种游戏效果精心的处理，成为了当年最为大放异彩的赛车游戏，让我们彻底感受到了另一种不同的速度感，Amazing!

转眼间，当年雄霸天下的一时之选已彻底成为昨日黄花，不为别的，只是因为这款《红线飙车》，它们的关系就好象……嗯……怎么说呢，我是形容不出来了，反正有了《红线飙车》就没《摩托雷神》什么事了，不知道这样描述一下是不是比较确切呢？从最早的经典之作Roadrush开始，PC上涌现出了不少优秀作品，象什么曼岛机车赛、本田摩托，直到最近出的Motorhead，个个都有可圈可点之处，可作为一个玩编（玩家兼编辑），整天接触的都是最新的游戏，太多的优秀已经令我有一些……麻木，是的，确实是这样，已经很少有游戏能再象以前那样给我震撼了，但是，毫



不夸张的说，《红线飙车》，我确实又看见了终于能让我有感觉疯狂一番的东西了，这款由UBIsoft旗下的Criterion Studios制作，就是那个怪怪的呲牙咧嘴小狗狗的标志啦，而原来那款好象不太出名但其实画面非常之牛的游戏《Sub Culture》也是由他们制作的，看来他们在处理3D图形方面有着非同小可的深厚功底哦，当然，作为一个赛车游戏，光有漂亮的图形是不够的，还有诸如赛车外型的设计、赛道的设计以及操作感都是极为重要的，那么在这些方面Criterion或者说《红线飙车》又做得怎么样呢？他们是怎么将曾经的摩托赛车霸主《摩托雷神》赶下头把交椅并取而代之的呢？我们还是来个Interview吧，大家一起来看个真真切切清清楚楚。

在《红线飙车》中，Criterion将游戏的图像质量又提高到了一个新的水准，制作这个游戏的目的就是为了在目前可能的条件下创造一个完全真实的环境并带来刺激的感受，而所有这些都是靠使用32位的照片质量的材质和极高的多边形数来做到的，每个赛车和赛手平均由近3000个Polygon组成，比一般的同类游戏要多得多，而使用AGP显卡能使其采用更多的材质贴图来塑造更为逼真的画面。典型的纹理贴图是512*512分辨率的32位构成，游戏将会根据机器性能的不同而自动决定纹理的细节程度，在装有AGP的系统上，将会有超过你想象程度的精细度表现。

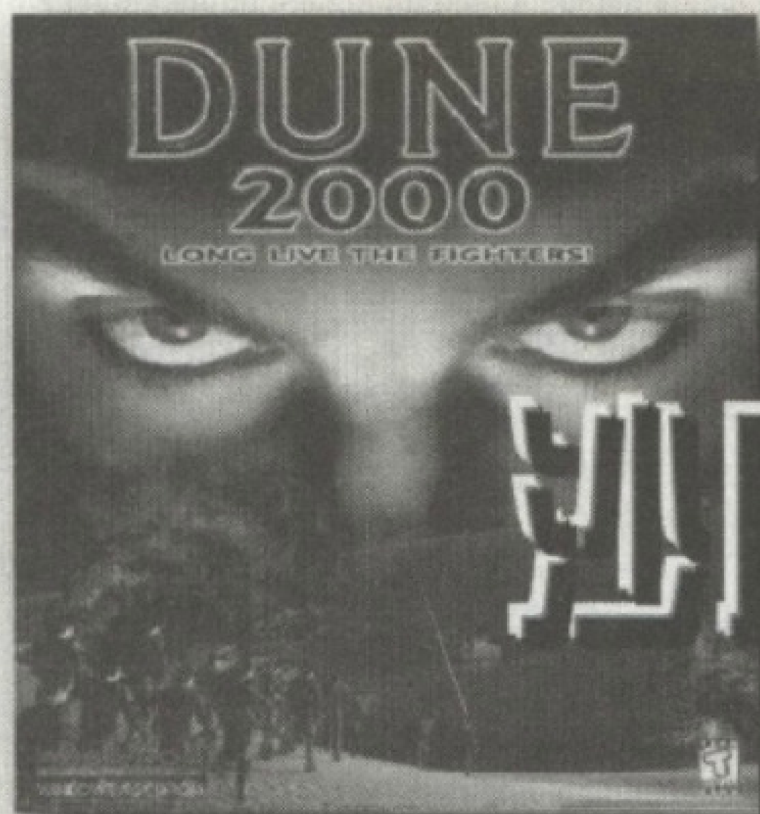
其次，《红线飙车》中采取的全部是非常真实的物理模型，对于Criterion的制作小组来说，要从超过10个以上不同的物理模型中选出一个他们满意的来实在是一个极其艰苦的过程，而这对于玩家的意义来说就是我们的感觉更加的真实，能非常明显地感觉到每辆赛车在驾驶过程中的不同表现。每辆车都有其不同的特性，，这些物理模型允许在各种可以想象的情况下对车的各项性能进行调整。每辆车有着不同的引擎大小，轮胎尺寸，传动装置的比例，旋转角度等等，要把它们全部一个一个的说出来实在是太不容易了，而我也不是专业人士……:-(，有的加速性能好但最高时速却平平，而有的时速很高操纵起来却不是那么容易……

再次，游戏各种特性上给予玩家极大的空间，对于诸多丰富效果一一在游戏中体现出来，比如在海滩赛道上你能明显地感觉到海面上波浪的起伏，甚至你还能分辨得出当你驶过海滩时被你车轮甩起的沙粒；在地道中行驶时摩擦地面冒出的火花；驶过湿地时留下的痕迹；道路上刹车的胎印；从排气筒口喷出的烟雾；地面上投射的倒影；山边的瀑布、还有一些动态的象飞过的直升机、驶过的火车、掠过你头顶的鸟儿，还有一些环境效果象雨、雪，夜晚开车留下的痕迹，以及各种眼花缭乱的光影效果象什么前视灯投射在地面上的锥型光柱，真实的镜面反光等等数不胜数……

游戏对显示硬件的需求要大于对CPU的需求，在影响游戏图像质量的因素中，加速卡的填充速度是最为关键的部分，对图像的优劣有着致命的影响，而加速卡的三角形形成能力对其的影响能力比较小，CPU的速度对其的影响只属于中等。所以使用一块好的3D加速卡和一台适当的机器比如166你将会在游戏中得到超过每秒30帧的画面刷新率，如果你拥有一台非常快的机器象P6-233和一块非常快的3D加速卡象AGP Riva128，那你将会在游戏中得到接近每秒60帧的刷新率和更为饱满圆滑的贴图表现，当然，这还要取决与你在游戏中设定的细节程度的大小了。

在正式版中游戏提供了八辆各不相同的赛车和十条风格各异的赛道，男女16名赛手可供选择，六种不同的天气效果，三种难度选择，还有还有，最最令人激动的就是还有两条隐藏的赛道和6辆超超超级赛车，至于调出它们的秘技嘛好象我们已经提供过了哟！而且有条件的玩家还可以不定期的去UBI的官方网址上下载最新的赛车、赛手和赛道哦！据我所知，现在在UBI的网上已经有一辆新赛车和新赛手可以下载了！赶快去吧！只要你对自己的操纵能力有充分的信心，它将会带给你所想要的一切！





沙丘2000测试版报告

北京 悠悠

时光飞至公元 10191 年
一个微妙的未来世纪
宇宙间最珍贵的资源当属香料
一种能够延长人类寿命的神奇物质
而茫茫宇宙只有一个星球拥有它
这个星球叫做阿若基斯——沙丘魔堡
这是一个神秘莫测的世界
所有的王国都建筑在流动的沙丘上
天空中布满红云
它在召唤年轻的武士去挑战领袖的位置
到处都有诱人的财宝
到处都潜藏阴森的杀机
勇者、智者、狂者各显其能
在飘渺的虚无中
在神奇的时空里
开始壮观的旅程

提起《沙丘》这个名字，恐怕在国内游戏龄稍长一点的PC玩家中已是尽人皆知。是的，谁也不会忘记当年是 Westwood Studios 率先用这个名字开创了即时策略类游戏的先河，谁也不会忘记曾经多少次为这个名字而废寝忘食、通宵达旦的日子。作为即时策略游戏定义之作的《沙丘2》不愧是游戏发展史上的里程碑，直到今天仍然值得我们怀念。或许还是有一些年轻的玩家没有接触过《沙丘 2》，所以在这里还是要稍微介绍一下，《沙丘》是由美国作家弗兰克·赫伯特原著，他1920年生于华盛顿，毕业于西雅图的华盛顿大学，成为作家前从事过记者、摄影师等多种职业。后来专门从事科幻小说的创作，处女作为《龙与海》。《Dune World》写于 1964 年，是一篇短篇小说。正是这本书给他带来声誉。在加以补充后合成Dune这部小说。1965 年他获得两项科幻小说大奖。Dune 问世后全世界的发行量超过300 万部。因此，在当时还是个小制作组的 Westwood 将其改编成游戏，从而成为即时战争游戏的一代鼻祖。

如今 Westwood 卷土重来，以今天的技术和设计再次将《沙丘》系列的最新作品——《沙丘 2000》奉献到了玩家的面前。《沙丘 2000》以全新的内容来演绎经典的剧情，再次将大家带到那充满危险和财富的 Dune 星球上去，善良的阿特雷德家族，狡猾的奥多斯家族和凶恶的哈肯尼家族之间的香料之争再次被推向了白热化。Westwood 在《沙丘 2000》中采用了最新的图形技术，实时光源、半透明的遮掩效果、透明的烟雾轨迹和粒子式爆炸使得游戏中的战争场面变得空前的真实。真人演出的电影剧情介绍，27 个主线任务和近 20 个支线任务再现了沙丘星球上波澜壮阔的历史画卷，而所有这些都将以 16 位的真彩色展现在我们的眼前。

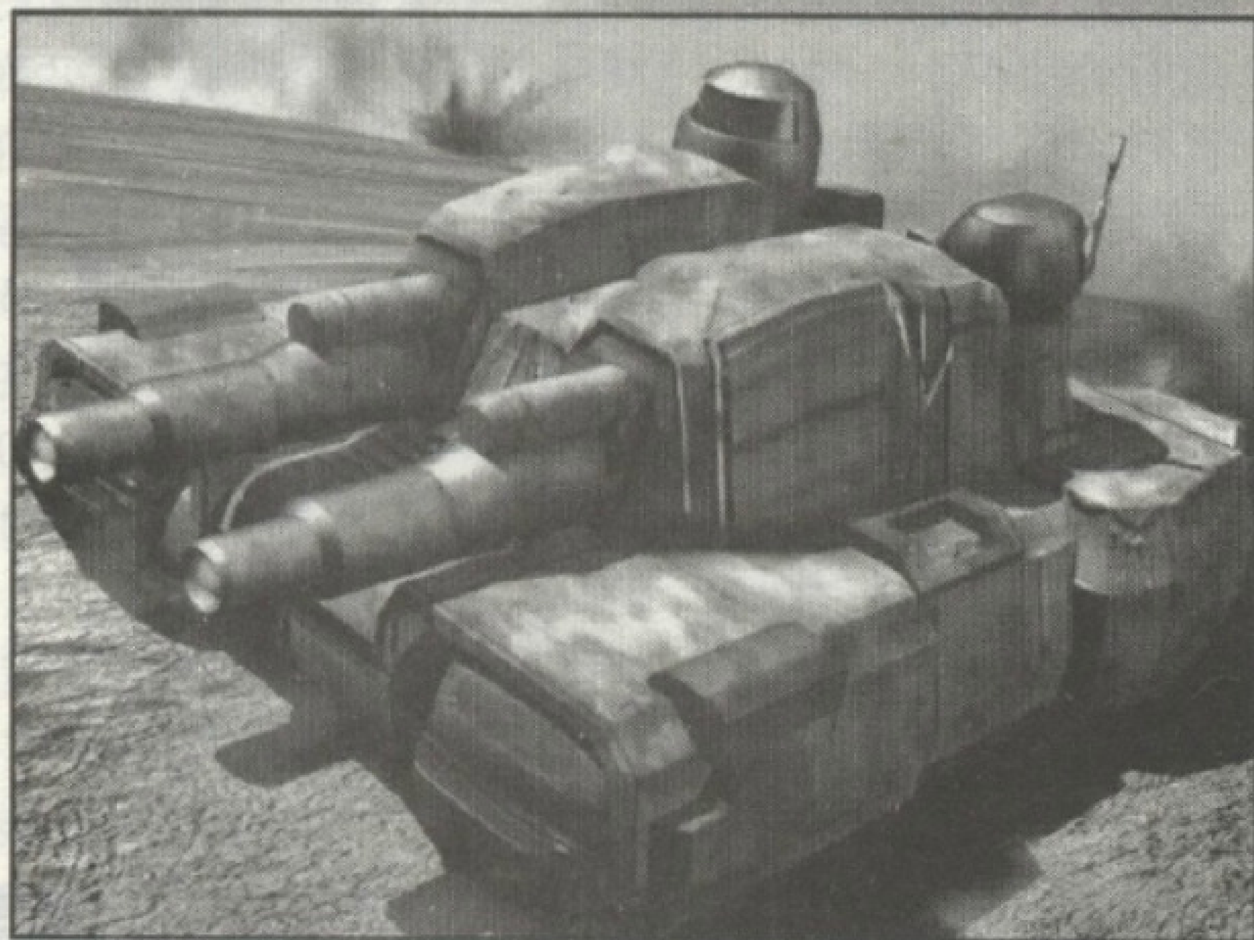
在最重要的游戏单位的设定上，Westwood 重新调整了三大家族之间的实力对比和各种设定。在《沙丘 2000》中，依然沿用前作中的“铺地板”设计，你必须在这些“地板”上建造你的建筑物才能得到最高的效率，不然所有的建筑将会有不同程度的防御力下降，这



比较有效的抑制了速攻战术的实施，喜欢在几分钟之内就致人于死地的玩家们，你们就慢慢熬吧。而且你还会看到那亲切而又令人生畏的“沙虫”出没于漫漫黄沙之中，当你的采料车回来后无故地损失了装甲的话，那就是“沙虫”的功劳了。Westwood 还重新设计了一些新的兵种和建筑，并对重要建筑物加入了升级的设定，

升级后你才能制造出更加威力强大的武器和战车，而升级和不升级的武器的威力相差可是很悬殊的哦。所以，真正意义上的战争要到发展的中后期才会开始，这针对于目前即时策略游戏人海战、速攻战、坦克战的畸形发展，无疑都是一个明智的举措。更提倡战术，更注重策略，是即时策略游戏所应遵循的原则。

游戏仍保留原来的三个种族，阿特雷德、奥多斯和哈肯尼（Atreides, Ordos ,Harkonen）。每个种族都有自身的优势和弱点。阿特雷德家族善良勤劳，综合实力最强，且拥有强大的音速坦克部队。他们是唯一能够召唤沙丘原住居民Fremen的家族。哈肯尼家族野蛮凶猛，令人生畏，推崇暴力至上，经常发生内讧。虽然它们的军事实力最强，由于缺乏有效的指挥和通讯能力，经常限于被动。奥多斯家族拥有极其严密的组织管理体系，其领导阶层隶属于同一个富有的家族。它们重视保守秘密，擅长渗透破坏和恐怖活动，可以发射致命



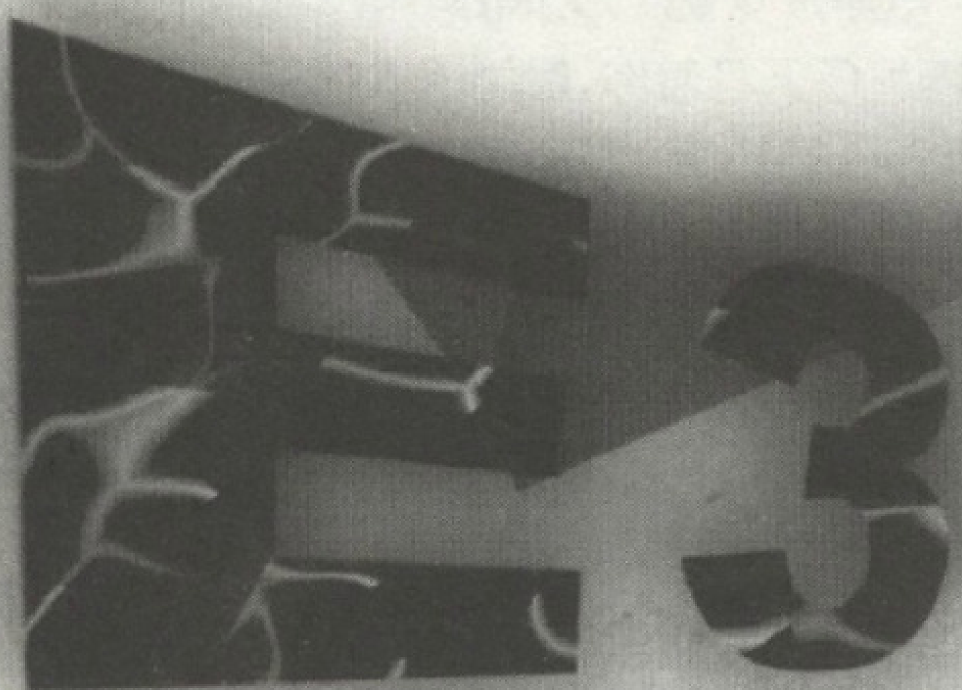
的神经毒气弹。象前作《沙丘2》一样玩家将扮演三个种族中的一个，争夺一种名为香料据说可以延长人类寿命的资源，而这种资源的储量却是少之又少，只有在Dune星球上才有，能否采集更多的香料就是你生存的关键。而不论选择哪个家族，取得胜利的关键是维持综合实力的均衡。比如实施卓有成效的打击，切断对手的香料生产，同时保护自身生产不受敌人的干扰。除了敌人，沙丘里还潜藏着另外的对手。巨大的沙虫可以吞噬你的部队，贪婪的商人CHOAM时刻盘算着打乱你的生产计划，皇帝还可能向你的敌人伸出援助之手。在设计方面，每个种族在采集香料、开发资源、生产兵营等方面都有自己独特之处，你要充分利用和调动各种族的特性来扬长避短，取敌之不备，攻其之不防，才有可能在这激烈而又残酷的战争中立于不败之地。

游戏中有很多虽然算不上创新但今天看来仍然是很有意思的一些设计，象星际贸易，在你建造了星际贸易平台后（这是你最必须尽早建造的东西），你就有机会和星际商人进行贸易，而每次进行贸易时各种武器的价格是不同的，也就是说你这次买一辆重型坦克需要700元，下一次就可能是400元或者是1000元，所以选择最合适的时机是最重要的，花最少的钱办最多的事永远是我们奋斗的目标嘛。在游戏中有一个非常有新意的地方，就是当你升级了重工厂后，你可以通过制造或者是星际贸易购买一种飞行器，它没有攻击力，没有防御力，它有什么呢？？哈哈，它有最重要的一点能力就是：它是专门用来运送你的采料车于香料厂和香料地之间的，这点真是太重要了，这样的话，你将不必担心你的香料厂离香料地有多远，更为重要的是你再也不必担心有敌人会偷袭你的香料车了，解决了你的这个最最头痛的问题，是不是轻松多了？

游戏中的建筑、武器和各种车辆的种类似乎比《命令与征服》要少一些，但是，要知道在《命令与征服》中，又有多少种车辆是你常造的呢？大多数是你不关心的吧，大家造得最多的就是GDI的中型坦克，猛玛，NOD的隐形，摩托等等，所以在《沙丘2000》中，Westwood干脆就省略了这些没什么意义的东西，这种宁缺勿滥的作风是不是很有Westwood的特点呢？不过最重要的还是要看这种变化玩家们接受不接受了。

在人工智能方面，我们可以看出Westwood是花了很大工夫的，游戏提供了三个难度可供选择，在中等难度下我已经快受不了了，敌人竟然会在你的“地板”上面建“地板”，然后用极其快的速度在上面建造兵工厂，每每弄得我手忙脚乱，真是＃@%&！而且敌人还会采取迂回战术，躲开你的大部队，转向你的防御薄弱之处发起猛攻！看来又有一些以被虐待为乐的老鸟级玩家能够找到自己的归宿了！另外游戏的光影效果十分的华丽，各种透明、雾化、即时光影以及只能在Voodoo上看见的离子爆炸的效果简直让人觉得 有点不可思议，而在640*480的分辨率下的16位真彩则更是让人赏心悦目，而且，你也不必在这种高质量的图像和低劣的游戏速度中做任何的折衷了，Westwood让你两全齐美。

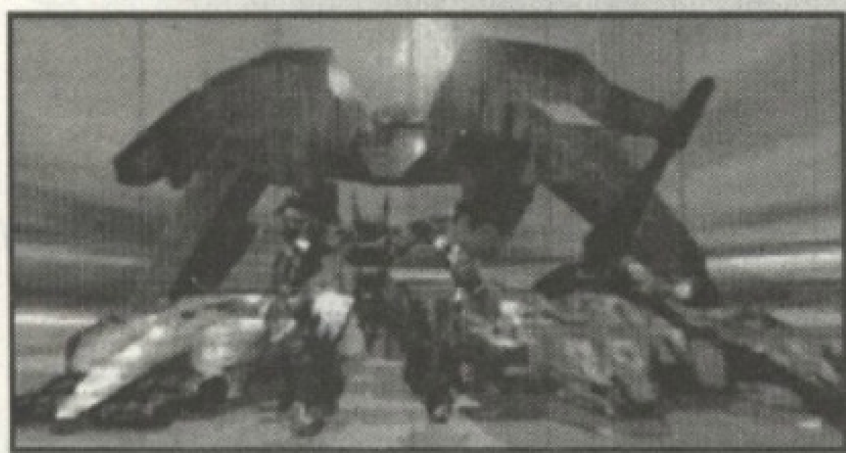
《沙丘2000》即将到来，又一次即时策略的热潮即将掀起，无数双眼睛在注视着Westwood。为了能使国内的所有玩家能以第一时间玩到这个即时策略的大作，新天地互动多媒体将与Westwood做最密切配合，《沙丘2000》将会于7月25日在国内与国外同步发行。



E3大展游戏全面介绍

湖北 魏航

如同世界杯在足球迷们心目中的地位一样，对于游戏迷们而言，每年一届的ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO（简称E3）大展毫无疑问地被视为玩家最为盛大的节日。事实上，每逢E3大展之前，全球的游戏发行都会表现的比较低潮，发行公司都心照不宣地将他们全年的当家作品拿到E3大展上来展览，从而借助这个展览会的影响力来使自己的游戏受到更大范围的注视，有的公司更是不遗余力地将全年甚至下一年度的游戏开发企划利用在E3的展览会传播出去……"E3"是全世界规模最大的电子娱乐专业大展，



其规模和水平在全球都是首屈一指，尤其是展览的作品在最后要进行一次极其权威的评奖（AWARDS），这通常被内定为一个游戏制作优秀与否的不可辩驳的"证明书"，而游戏迷们在面对多如过江之鲫的游戏软件面前，通常也会以E3的评比作为购买游戏的重要参考。在我国深受欢迎的游戏如《地下城守护者》和《黑暗王朝》都是通过E3的推波助澜而在国内大放异彩的！今年的E3大展在美国的亚特兰大举行，我们就一起来看看这些公司又有什么惊人之举吧！

ACTIVISION

网址：HTTP://WWW.ACTIVISION.COM

阴山背后（BENEATH）

平台：PC

发行日：未宣布

这款游戏可以说是ACTIVISION在大展上力捧的游戏制作，故事描述一个既是冒险家同时又是飞行爱好者的JACK WELLS在1916年往来于三个世界，分别是寒冷的冰窖、酷热的火山和神秘的地下城，玩家必须熟练运用各种动作来通过12个关卡，而在这些场景中你必须逃脱大自然带来的疾患，打败邪恶的掠夺者、揭开干扰生态环境的种种难题，拯救世界！这是一款第三人称视角的3D动作冒险游戏，该游戏由我们大家所熟悉的PRESTO ENTERTAIMENT制作，ACTIVISION发行。

重装机甲II（HEAVY GEAR II）

平台：PC

发行日：1998第四季度

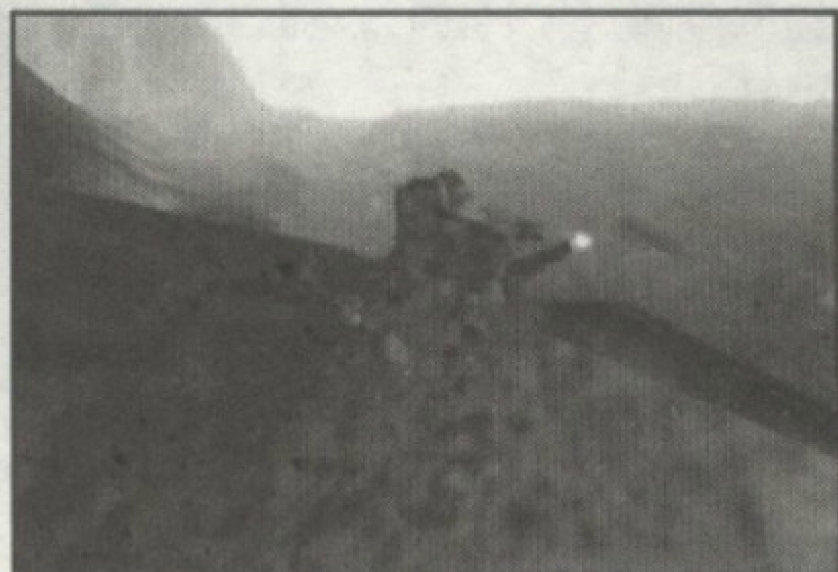
模拟战争HEAVY GEAR的第二代作品，作为一支特种部队的领导者抵抗其它行星的袭击，在游戏中增加的任务有毁灭、侦察和骚扰敌军，你可以利用精锐的空中部队和使用多重命令与战友组成攻击组合。战略在游戏中扮演着极其重要的作用，二代的AI可以说较前作又有所提高，而3D技术使游戏的画面惟妙惟肖，战斗场面壮观自不待言，仅那些新增的武器和建筑物就足以让我忘记前作所存在的BUG，我个人当然是期待着它能早日面市。

飞行中队（FIGHTER SQUADRON: THE SCREAMIN'PEMONS OVER EUROPE）

平台：PC

发行日：未公布

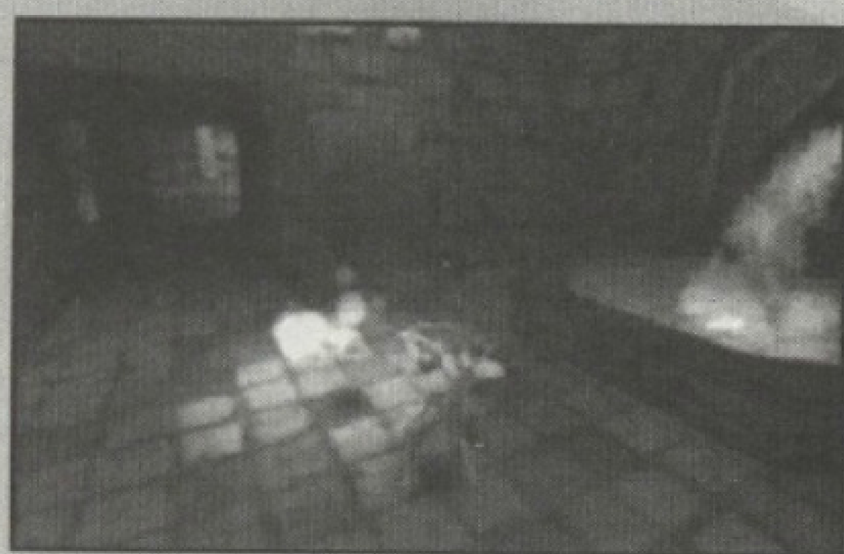
又一款描述二战的空战游戏，游戏那强烈的震撼力、出色的聚光灯效果、声嘶力竭的战争音效以及模拟飞行的惯常表现手法都在这款游戏中一览无遗，由于有许多的物体模型和图形引擎做支撑，空中战争令人毛骨悚然，此外还有近距离作战的战略模式，天哪（口水直流），游戏在二



战遗址英吉利海峡、南非和RHMELAND大陆进行，三个场景包括三种机型P-38、WULF FW190 F8和ME-262-机种——注意，它可是世界上第一架喷气式战斗机呢！改写历史吧！该游戏是PARSOFT INTERACTIVE制作，ACTVISION发行。

异教徒II（HERETIC II）
平台：PC
发行日：1998圣诞节

我已不能忍受在迷宫中到处乱串的日子了，尽管我喜欢DOOM TOO或QUAKE TOO。现在，HERETIC2的推出可以防止QUAKE眩晕症。首先，它使用的是QUAKE2的引擎，但是却是以第三人称视角的手法表现出来，玩家在史诗般的神秘大陆探索，揭开治疗一种魔法瘟疫的药方，



在城市、沼泽、峡谷、地下城冒险已经是QUAKE TOO的惯用伎俩了，但如果用第三人称视角倒还体贴了不少玩家。游戏的策略也增加了，而画工上的场面通过游泳和爬山等动作便可窥一斑而见全豹了，此外还有许多攻击和防守的魔法，用它们对付敌人和那些受疾病困绕的愚蠢部落，同时拥有壮观的魔法场面！ 该游戏由RAVEN SOFTWARE制作，ACTIVISION发行。

洲际风暴续作（INTERSTATE'82）
平台：PC
发行日：1998/1999

《洲际风暴》的延续，集动作、射击、赛车于一体的游戏，内容无须赘述，但几项优点不能不提，INTERSTATE'82是专为3D加速卡而设计的游戏，没有这个东东的免谈，外观极尽真实效果之能事，画面令人眩晕！

第三世界（THIRD WORLD）
平台：PC
发行日：1998/1999

融合RPG和即时战略于一体，目标估计是力拼DIABLO，战争是在基督启示的城市进行，玩家与五个联盟者竞争至高无上的荣誉，分别是外星球的怪物、异形、电子人、人类和WARD DROIDS。通过击败对手获得经验、技术、声望、高级武器、科学知识和宝物等，3D引擎，重新定义RPG，360度拉缩视角的场景变化和无数的随机任务等着你。最为诱人的是该游戏支持多达2-36人的联机功能。由REDLINE GAMES制作，ACTIVISION发行。

ACCLAIM

网址：HTTP://WWW.ACCLAIM.NET

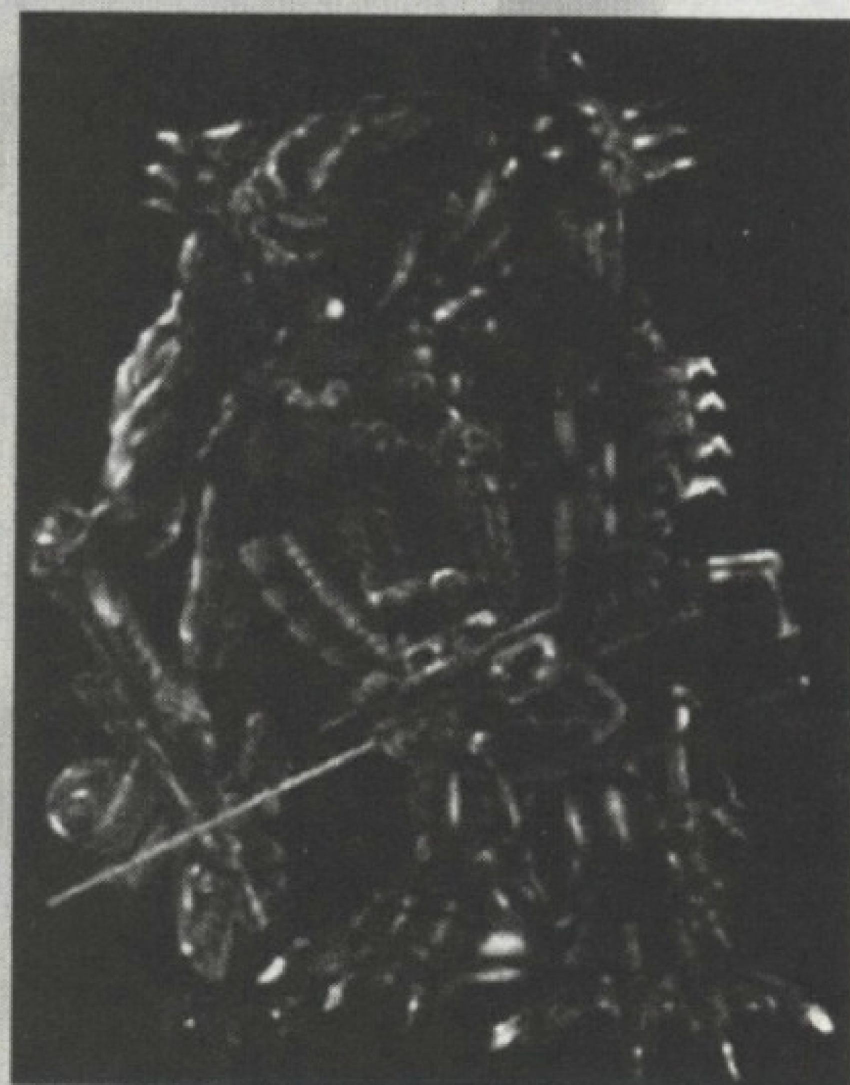
ACCLAIM公司，基地在纽约的GLEN COVE，以任天堂、SONY、SEGA、PC为主的软件发行商，也出版连环画、开设演播室以及向其它的娱乐公司分配软件。

恐龙猎手II（TUROK II）：SEED OF EVIL
平台：N64/PC
发行日：'98年10月

在我们亲眼看过他们制作的其前作和另一个游戏《死亡竞赛》（FORSAKEN）之后，我们还有什么理由对这款叫好又叫座的续集产生什么疑问呢？要到10月份才发行呢，不会到那时你还没有3D卡吧……

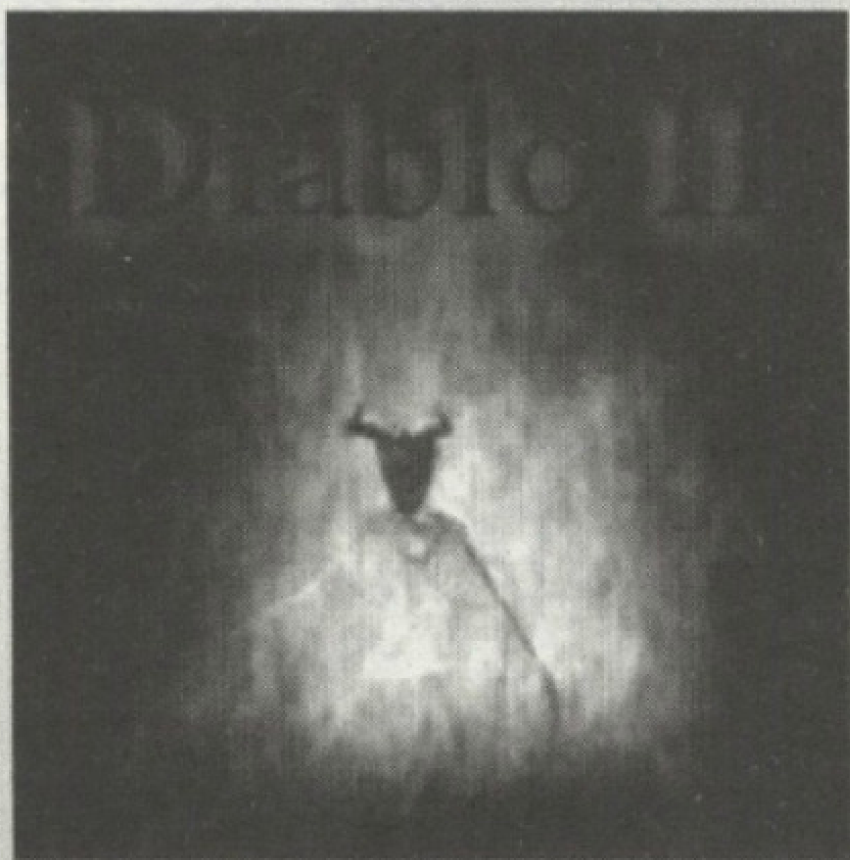
BLIZZARD

网址：HTTP://WWW.BLIZZARD.COM



BLIZZARD公司，游戏娱乐软件首席发行商，自从1994年注册了BILZZ-ARD这个商标后，迅速地成为电脑游戏软件业最受欢迎和尊敬的开发小组，他们的地位在同行中无人小视，也是一些小型公司顶礼膜拜的对象。另外，他们全球销售曾创下NUMBER-1 SELLING的WAR CRAFT系列、重磅炸弹级的DIABLO和仅用一周时间就可占据TOP 100的首位的STAR CRAFT都是里程碑式的划时代游戏。BLIZZARD ENTERTAINMENT是大名鼎鼎的CENDANT SOFTWARE的一部分，是这家公司的分公司。

暗黑破坏神II (DIABLO II)
平台：PC
发行日：1998/1999
价格：50美元



事实上是全球共同期待的游戏，前作已经使无数的玩家上瘾，即使是两年后的今天，在BATTLE.NET的战网上仍然每时每刻至少有1500-2000人在同时玩DIABLO，一代赢得了国际地位的"GAME OF THE YEAR"，而二代又有什么新的特色呢？

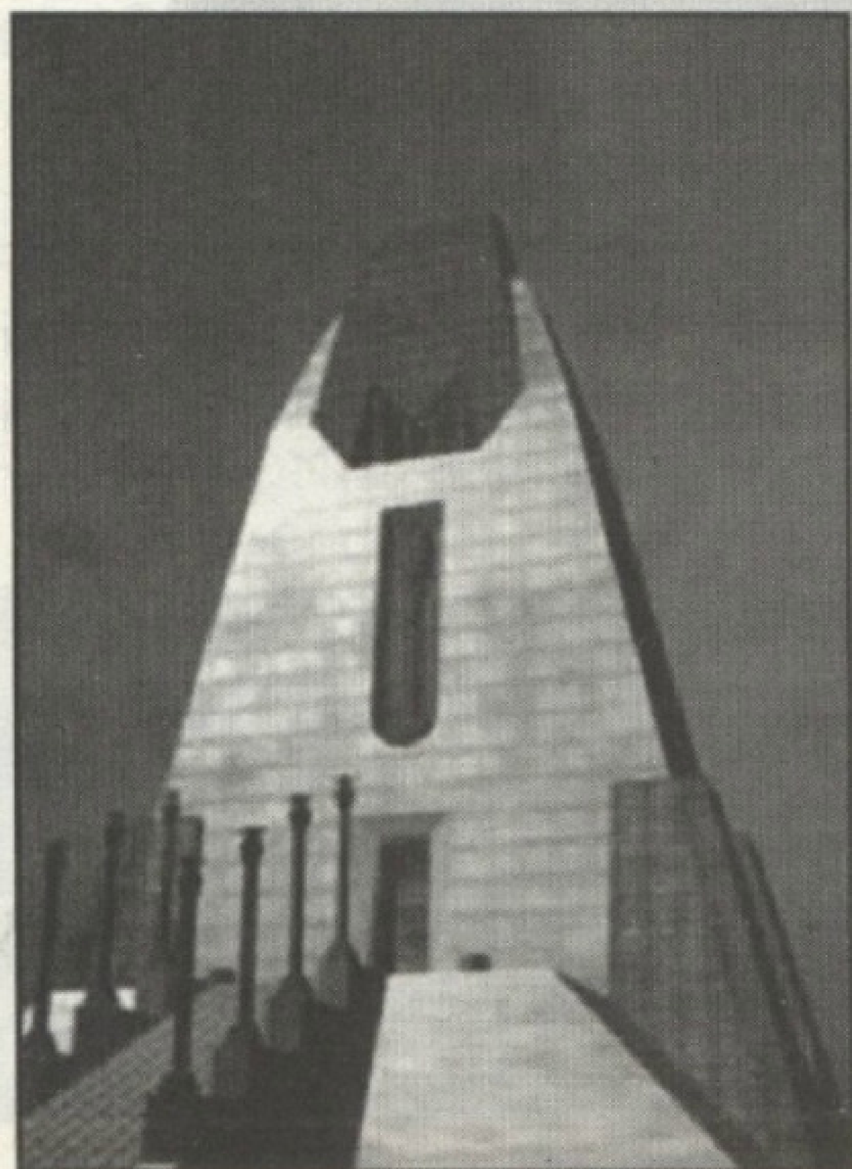
（1）五个全新属性的人物出台。包括传言中的亚马逊人（AMAZON）、查理大帝勇士（PALADIN）和巫师（NECROMANCER）。

（2）四个不同的城市场景以及一个巨大的地图引擎，模拟成MUD化。

（3）每个城都有为玩家探索的复杂多样化的牢房、地窖、地下城。

（4）更多的随机任务、魔法、武器、装备、怪兽和NPC。

（5）更全方位的BATTLE.NET网络支持，允许各种合法的贸易活动，尽可能地改善网络BUG导致CHEATER、TRAINER的出现（笔者甚至听说DIABLO中有个叫作VIRUS的修改器，一旦PK攻击VIRUS修改的对手后，PK本人的电脑立即死机，这让一向以PK为快事的小弟有所收敛。而DIABLO II中如果有不合法的修改，将迅速被踢出去，这令我很高兴，又可以PK了）。



魔族王子(WARCARFT ADVENTU-RES: LORD OF THE CLANS)
平台：PC
发行日：今夏

这是一款建立在一个叫AZEROTH的王国的幻想冒险游戏，游戏是根据即时战略游戏WAR CRAFT的剧情改编而成，在我国被戏称为WAR CRAFT3，但由于这是一款纯粹的图形冒险游戏，所以他们之间并无实际联系，但另一方面，双方又颇多渊源。如果你已经是一个地道的WAR CRAFT系列的忠实拥趸，那么就有必要了解它的内幕。故事讲述在达克圣门之外的兽人——也就是通常在前作中被视为反派角色的那批怪兽们在人类的阿齐罗地带处于奄奄一息的地步，人类决定对他们所制裁的怪兽实行放生，玩家所要执行的任务就是和野兽们打交道，并团结这帮"弟兄们"重返家园。游戏采用与3D效果截然相反的手绘2D视觉效果，其中的特色包括在七个AZEROTH中有超过60个场景等待玩家去探索、在广泛的人际交往中和不同特色的人物打交道，其中包括70多个人物面孔和取材与前作中的野兽图像，随时给人以紧张的感觉，这是由100多位艺术家创作出的40 000多幅图像框架通过汗水与冥思苦想得到的结晶。由好莱坞的克兰斯.布朗、皮特.克伦、托尼.杰原声配音。此外当然还有取材于古典乐的STAR CRAFT的CD音轨展现出来的动人音乐……



星际争霸任务版
平台：PC

《星际争霸》本次推出了他们的任务版，增加了许多CRAFT迷们比较感兴趣的东东，在BROOD WARS中增加了24个单人任务，又出现了不少兵种和100个新地图，地图是全球《争霸》迷们自己设计的，被BLIZZARD公司选择了不少优秀的地图，亲爱的玩家们，说不准还有您的作品呢！

BLUE BYTE

BLUE BYTE软件公司，成立于1988年，是新兴的、立即在软件娱乐业极有成就的中小规模的公司，公司每年保持着稳定的营业收入，逐渐将他们的业务在全

球扩大起来，目前在澳大利亚、法国、日本、韩国、斯堪德纳维亚、南非和西班牙都有附属机构。本次在展览上也是倾注全力，拥有最佳的展览摊位（BOOTH），为了吸引注意力，标新立异地斥资18 000多美元制成一个大型标志展台。

工人物语III（SETTLERS III）
平台：PC
发行日：不详

这是BLUE BYTE历史上著名的招牌游戏SETTLERS系列的最新代表作，集即时战略、策略、养成、模拟于一体的游戏SETTLERS系列在全球不可思议地售出了70万片软件，当时曾令同行立即刮目相看，值得期待!

BUNGIE

BUNGIE公司，成立于1991年，总部在美国芝加哥，以制作和发行交互式娱乐软件为专长，其呕心力作《MYTH——堕落之神》曾以出类拔萃的想象为即时战略注入全心色彩，在我国也极受欢迎。

神话II：怨魂
（MYTH II：SOULBLIGHTER）
平台：PC
发行日：1998

MYTH以精美的设计奠定了BUNGIE公司在业界的地位，他们以另类的手法研究出新的即时战略游戏形态，夺得去年的创意大奖。今番卷土重来，迅速地推出了MYTH的续作，普遍受到支持。KING ALRIC'S好不容易得到的和平正受到有着很大破坏欲的敌人的威胁，同样地，玩家必须想出更多的办法来战胜邪恶势力的侵犯。游戏的引擎是采用紧跟潮流的3D，从吊桥和风车上可以体现它们的效果。同样，在色彩效果上也非常逼真，产生极佳的视觉效果，在地图上也再次有所突破。

特色：通过3D的效果表现出战争的激烈、新增了许多生命，诸如小鸡和其它家畜、更多新奇和恐怖的魔法将会出现、在各种场合下的战争和防御工事将会增加、体贴的操作界面和困难的战斗模式、AI提高、新部队和地形、3D环绕立体声、CD音质、各种物体较前作增大一倍以及多样的攻击阵型。



CAVEDOG ENTERTAINMENT

网址：HTTP://WWW.CAVEDOG.COM

CAVEDOG ENTERTAINMENT，基地在西雅图，吉尔博特于1995年建立的开发组，他是SHELLEY DAY游戏小组最有创意的设计师、计划师和美工师，他追求交互式游戏并且创立了游戏业公认的“娱乐标准”（STANDARDS OF FUN）。在去年被权威的电脑游戏杂志COMPUTER GAMING WORLD和GAME SPOT宣布为全球电脑游戏业最有影响力的15位大师中的一位，吉尔博特先前的八年一直在LUCASARTS ENTERTAINMENT效力，在那儿设计了历史上极为经典的游戏MANIAC MANSION和THE MONKEY ISLAND系列，这两款游戏为他赢得了无数的个人大奖，吉尔博特有八款游戏都在PC GAMES' TOP榜上有名，他现在的个人开发小组隶属G T INTERACTIVE SOFTWARE公司。

横扫千军：核心事件（TOTAL ANNIHILATION：THE CORE CONTINGENCY）
平台：PC
发行日：1998年5月

这款游戏是那个曾赢得最佳即时战略游戏大奖的TOTAL ANNIHILATION的第二个任务版，事实上，由于吉尔博特始终追求高水准的大制作，所以他的这款游戏曾掀起电脑升级的狂潮，夸张点说，正是因为TOTAL ANNIHILATION的大手笔要求才使得不少内存条销售商将他们库存的8兆规格的内存条一卖而光。本次的任务版本又新出了不少高科技武器和单元任务，现在的网络上已经有玩家自豪地宣布他拥有了第100件ANNIHILATION武器，而这个3D的即时战略游戏的新作恐怕又要推出更具威慑力的作战工具了，此道中人当然会留意武器储备库的新动向。

横扫千军：战争艺术（TOTAL ANNIHILATION：BATTLE TACTICS）
平台：PC
发行日：1998年6月

拥有更多的任务，允许新玩家选择战术流派，因为这款游戏的目的是注重战术，此外可以自选100个任务中的任何一个。

横扫千军：王国（TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS）
平台：PC
发行日：1998年12月

这也许是ANNIHILATION迷们的万幸，因为还没有哪个开发组会如此高频率地在短时间内推出一款游戏的续作达到如此多的地步，但也是他们的不幸，因为你已经中了他们的诡计，不断地掏自己本就囊中羞涩的腰包，大笔大笔地购买他们的产品，而最终目的就是关于ARM和CORE之间的战争孰劣孰优。正如你所熟悉的一招鲜吃遍天的故事，这个游戏的底蕴十足，所以有不断的武器单元可以提供，按照这样的发展事态，可能这个游戏永不会有结局，其任务版会象他们的武器一样多得数不了，不瞒您说，我就是他们的支持者。

善与恶（GOOD AND EVIL）
平台：PC
发行日：1999暑假

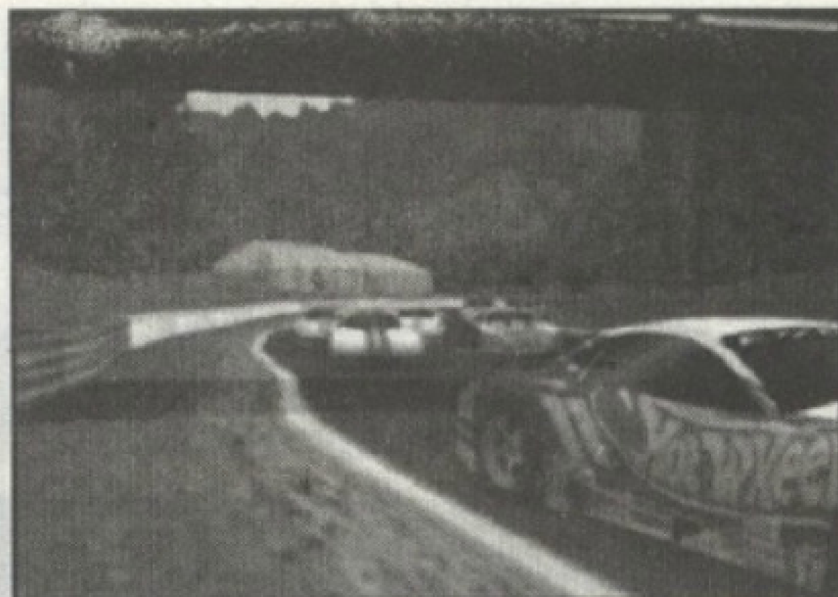
一个短时间内中国人未必玩得了的RPG、即时战略、冒险……于一体的游戏，它是下一个PENTIUM周期的游戏，其要求是PENTIUM600，可能CAVEDOG要效仿BLIZZARD的STAR CARFT，做到未见其物，先将名声奠定好，现在就广泛地传播这款游戏的出色之处，作为一个历来讲究电脑配置的开发者，似乎吉尔博特预计到电脑芯片的大幅度更新，从而推出了这么一款为下个世纪而制作的游戏。

ELECRONIC ARTS

网址：HTTP://WWW.EA.COM

EA的总部设在美国的SAN MATEO，他们是世界交互式娱乐软件业的大哥大级公司，成立于1982年，截止1998年，他们的财政数额为90亿9千美元，公司为PC机和其它先进的娱乐软件平台如PLAY-STATION、N64都提供制作、发行和分销的工作。在电子艺界的麾下注册了6大游戏品牌商标，他们是ELECTRONIC ARTS小组、EA SPORTS小组、MAXIS小组、ORIGIN SYSTEMS小组、BULLFROG PRODUCTIONS小组和JANE'S COMBAT SIMULATIONS小组，此外他们在全球超过75个国家都有分公司。

TIGER WOODS99
平台：PC/PLAYSTATION
发行日：1998夏/秋



TIGER WOODS是一个泰国裔的美国高尔夫球运动员，在美国的地位丝毫不亚于那个叫乔丹的篮球飞人。他的外号就是他的名字：老虎！今年和EA SPORTS小组签下了一纸合约，使得这位球星成为该公司的动态捕捉对象，以此推出了这款以他的名字命名的高尔夫球游戏。

世界杯98（WORLD CUP 1998）
平台：PLAYSTATION/PC/N64
发行日：1998年6月

不用在此罗嗦的好游戏，在国内已经上市，作为一个超级球迷……外加游戏迷……不能不买！

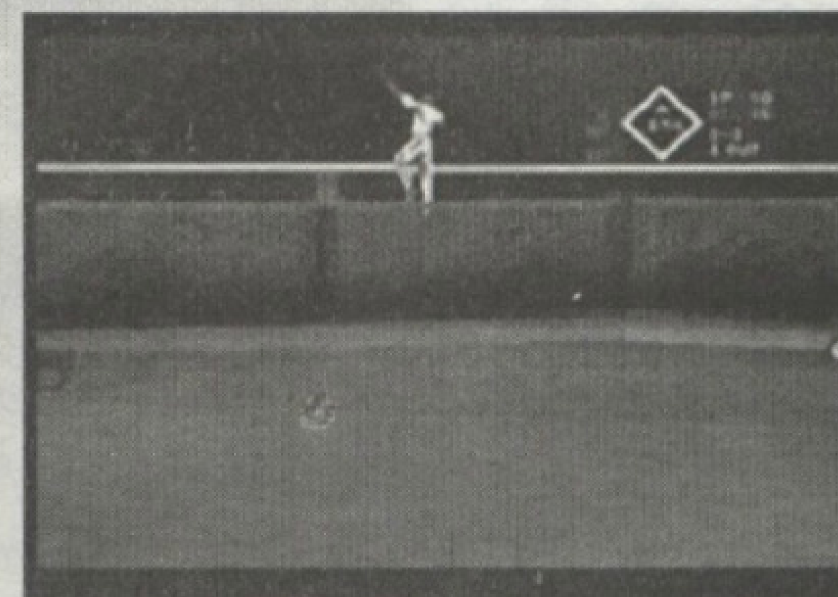
摩托英豪II（MOTO RACER II）
平台：PLAYSTATION/PC
发行日：1998年秋

广受欢迎的摩托赛游戏，此次推出40款3D赛道，PC机种还可以上网对战，而在PLAYSTATION则推出分屏模式即SPLIT-SCREEN对战。

极品飞车III（NEED FOR SPEED III: HOT PRUSUIT）
平台：PC
发行日：1998年秋

全球期盼的赛车游戏，关于这个游戏的介绍国内已四处可见。

SID MEIER'S ALPHA CENTARUI
发行日：1998年秋



EA以游戏大师SID MEIER的名字推出的第二款游戏，这位20世纪最受欢迎的游戏《文明》系列的制作者再次推出自己里程碑式作品，其"盖茨堡"在我国很受欢迎。而这部在本次大展的作品则介绍的是

22世纪关于外星殖民者和人类之间的战争故事，游戏剧情扣人心弦，典型的SID MEIER表现手法，你带领人类步入未来，通过科技发展保护自己的家园。

模拟城市3000（SIMCITY 3000）
发行日：1998年秋



华丽的模拟城市游戏，全球从事模拟游戏最有经验的制作小组MAXIS推出的模拟城市的最好版本，其地图是前作的4倍，用你自己的方式建立城市、管理城市，作为一个市长为你的城市出谋划策，让你的市民感到满意与欢乐。游戏的建筑均为3D设计，而上网的朋友还可以到网上随时“当”最新的房屋建筑。网址：HTTP://WWW.SIMCITY.COM

上帝也疯狂Ⅲ：人之初（POPULOUS：THE BEGINNING）
平台：PLAYSTATION/PC
发行日：1998年秋

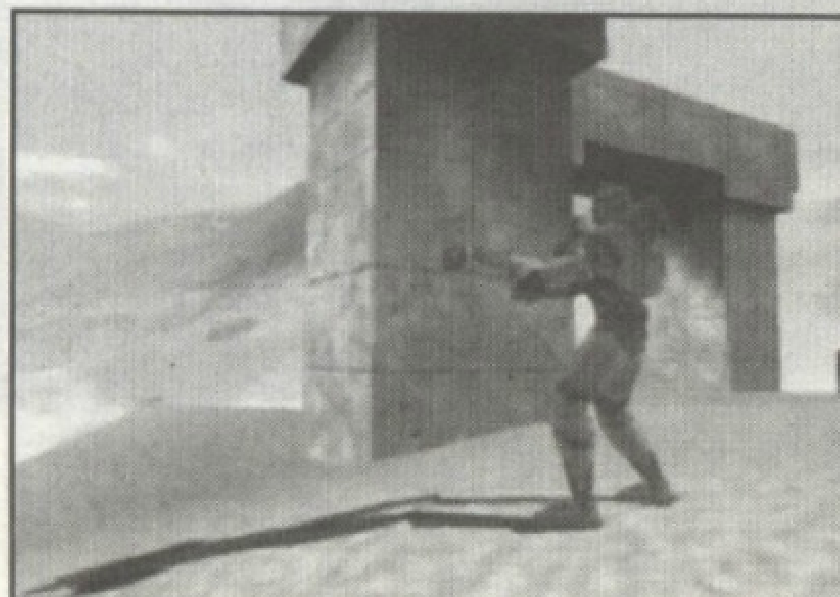
来自最有创意的牛蛙小组推出的经典战略游戏续作，这就是连上帝也会疯狂和为之着迷的游戏！

创世纪：基督升天（ULTIMA：ASCENSION）
发行日：1998年秋

网络游戏的权威ORIGIN小组推出的游戏，是RICHARD GARRIOTT'S ULTIMA系列的最新篇章，运用创新的3D引擎技巧炮制的一款容易上手、内涵丰富的游戏，故事情节紧凑，在虚拟的世界让玩家自己去冒险的游戏。

空中英雄：欧洲1944（FIGHTER LEGENDS：EUROPE1944）

由飞行模拟的创作小组JANE'S COMBAT SIMULATIONS制作的游戏，其背景资料来自于英国的《简氏军事刊物》，所以作战武器自然是极其权威的。这款游戏是根据1944欧洲空中飞行战斗机的传奇故事而成，和他们的所有模拟战争游戏一样，在操作上非常真实以至于那烦琐的操作热键会让玩家非常吃力，一旦你了解简氏操作键通则，那么你就会适应各种简氏游戏的特色。



GT INTERACTIVE

GT INTERACTIVE公司，总部在纽约，是全球娱乐和教育软件发行和制作的资深公司，拥有CAVEDOG ENTERTAINMENT、SINGLE TRAC和MACSOFT三个著名的制作小组，并拥有其商标注册权。在西雅图、盐湖城和圣路易斯都有发展公司，为任天堂、SONY 和PC制作游戏。

黑暗复仇（DARK VENGEANCE）
平台：PC

由REALITY BYTES小组制作，讲述在一个疯狂的世界，地球已经被魔力吸入了汪洋大海里，直到一个挑战者为了力量和人类的生存而把他们带入和平的世界中，将邪恶驱逐到地下洞穴，DARK ELVES发誓要对重新生活的居民报仇，这时的人类再也不是无动于衷和手足无措，他们不但不担心古代谣言的恐惧，尽管邪恶者要将地球变成暗无天日的黑暗之中，还创造出大量的生物来威胁人类，玩家的任务就是征服DARK ELF和他的军队然后取得最终的胜利。

虚幻（UNREAL）
平台：PC
发行日：1998年5月

GT公司本年度的主打游戏，绝对的五星级游戏。当著名的QUAKE Ⅱ引擎轰动全球时，谁也不会想到，一款其动作引擎丝毫不逊色于QUAKE Ⅱ的UNREAL引擎却成了时下游戏制作小组争相购买制作权的顶级动作游戏源程序，这款目前已在欧美广受欢迎的动作游戏在GT公司推出其试玩版时已有了20 000人的注册，而游戏多达200多的网址更是让游戏成了DOOM、QUAKE之后的最佳3D动作冒险替代品种。

INTERACTIVE MAGIC

INTERACTIVE MAGIC公司，总部在南加利福尼亚，全身心投入高质量的模拟和策略游戏。该公司（I-MAGIC）于1994年春成立，游戏界资深的、享有外号“野牛”美誉的斯蒂利为公司的负责人。该公司尽管成立时间不长，但公司实力雄厚，现在迅速成为游戏界公认的模拟策略之王，尤其是战棋策略游戏更是该公司的

招牌之一。即使是其它领域的媒介也对该公司评价极高，《商业周刊》、THE WALL STREET JOURNAL、《纽约时报》都做过他们的独家采访，而CNN、PCTV、COMPUTER CHRONICLES TV和DISCOVERY也专门介绍过他们的发家史。

VANGERS
平台：PC
发行日：1998 年秋

在一个被扭曲了的世界，充满着战争、军事竞赛，这种景象前所未有，加人这个危险的地区，来考验一下你的胆量，面对着LOST CHAIN OF WORLDS，你的目的是和敌人周旋来解答种种难题，让VANGERS回到过去的和平年代。为了成功，你需要的技巧和聪明，要在战乱年代用商人的眼光做生意赚钱，买优秀的设备和交通工具，为战争做出很好的装备，因为你的周围是无数的敌人。你的选择却是多样性的，但明智的判断才能让你幸存下来。

IF/A-18 舰载战斗机（IF/A-18 CARRIER STRIKE FIGHTER）
平台：PC
发行日：1998 年夏

美国海军装备的最新武器，现在进入了I-MAGIC公司的游戏之中，这是一个传统的高强度、绝对现实的空战模拟游戏，看看超级大黄蜂的威力吧！这可是美军海军空中部队的最新机种。

战斗之翼（WARBIRDS 2.01）
平台：PC（只限于联机）

与前作相比，提高了战斗模式，更真实的稳定性能和眩晕场面；更新了军队的反馈支持，与最新的部队的兼容性能提高；声音质量全面提高；支持8键摇杆；新的操作界面，在摇杆与键盘之间操作灵活；引擎模式提高；机舱视角更舒服；新的仪器也运用在内；此外还有最重要的：增加了数十款新的飞机。

INTERPLAY

网址：HTTP：//WWW.INTERPLAY.COM

INTERPLAY公司，建于1983年，在娱乐软件业多次获得大奖的游戏发行和制作公司，通过INTERPLAY、TANTRUM、BLACK ISLE、VRSPORTS、FLAT CAT、TRIBAL DREAMS和附属的子创作小组发行自己的游戏产品。

巴尔度之门（BALDUR GATE）
平台：PC
发行日：1998 年第三季度

该游戏的网址是HTTP：//WWW.BLACKISLE.COM/BGATE/INDEX.HTML

在一个被遗忘的王国里，SWORE COAST是一个有活力的海港城市，城市的居民渴望过上一个拥有良好外部环境的生活，但是该城市的物质基础的源泉——铁矿石却因为过度的开采而变得稀少，同时开采铁矿石也给人民带来了环境的污染，给当地的人民造成了生活上的不惬意。经济的危机使得混乱出现，本地的居民为了更好地生活而和其它的种族争夺最后的一点资源。另一方面，SAREVOK，正在受到注意的本地领袖带领着军队将战争指向邻国AMN，战争似乎一触即发……

天旋地转Ⅲ（DESCENT Ⅲ）
平台：PC
发行日：1998 年第四季度

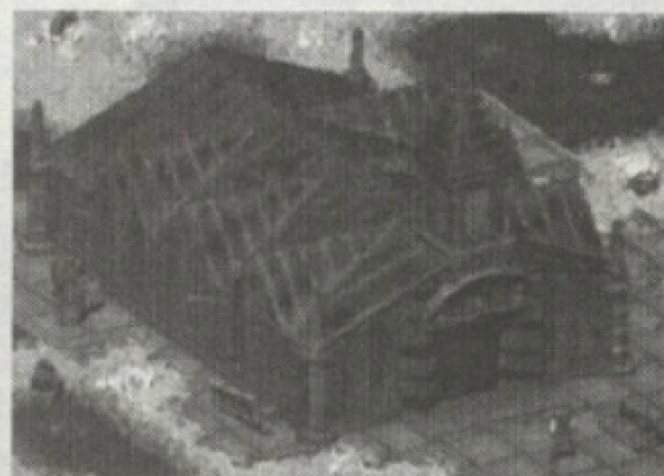
不但继承了前作动作风格，而且还有更多的创新。由完全的新引擎创造出来；将是一个3D动作游戏，即时的从内在环境完成到外部的转换。玩家不但经历在地下城的射击任务，而且还在大气层中和敌人对战，这款游戏在空中与地下和敌人枪战激烈。

辐射II（FALLOUT II）
平台：PC
发行日：1998 第四季度

FALLOUT一炮打响后，FALLOUT的第二代自然也会推出，关于这款RPG游戏，可以说和DIABLO有着异曲同工的表现力，虽然两者的题材和风格截然不同，但两者的卖点却都抓住了玩家的心思，所以游戏的素质当然是一级棒！至于FALLOUT2能否再次掀起狂潮，主要还是看游戏本身的潜力是否都恰到好处地体现了出来。

中央瓶（KINGPIN）
平台：PC
发行日：1999 第三季度

冒险游戏，在1930年的南部芝加哥发生的冒险游戏。该游戏使用QUAKE Ⅱ的引擎，采用高科技手段，有7个主剧情和无数个任务，这是INTERPLAY公司本年度的主打游戏系列的最看好产品。



第二作

齐天大圣

MONKEY KING

※投资2,000,000.00以上的国产游戏巨作，

前导98游戏精品推荐。

※ 7月12日即刻推出，前导游戏第三次浪潮。

※1CD，市场零售￥98元。

※前导公司玻璃瞳孔工作室全力制作推出国内

首个多人动作RPG游戏。











北京前导软件有限公司 制作

前导软件销售连锁组织 销售

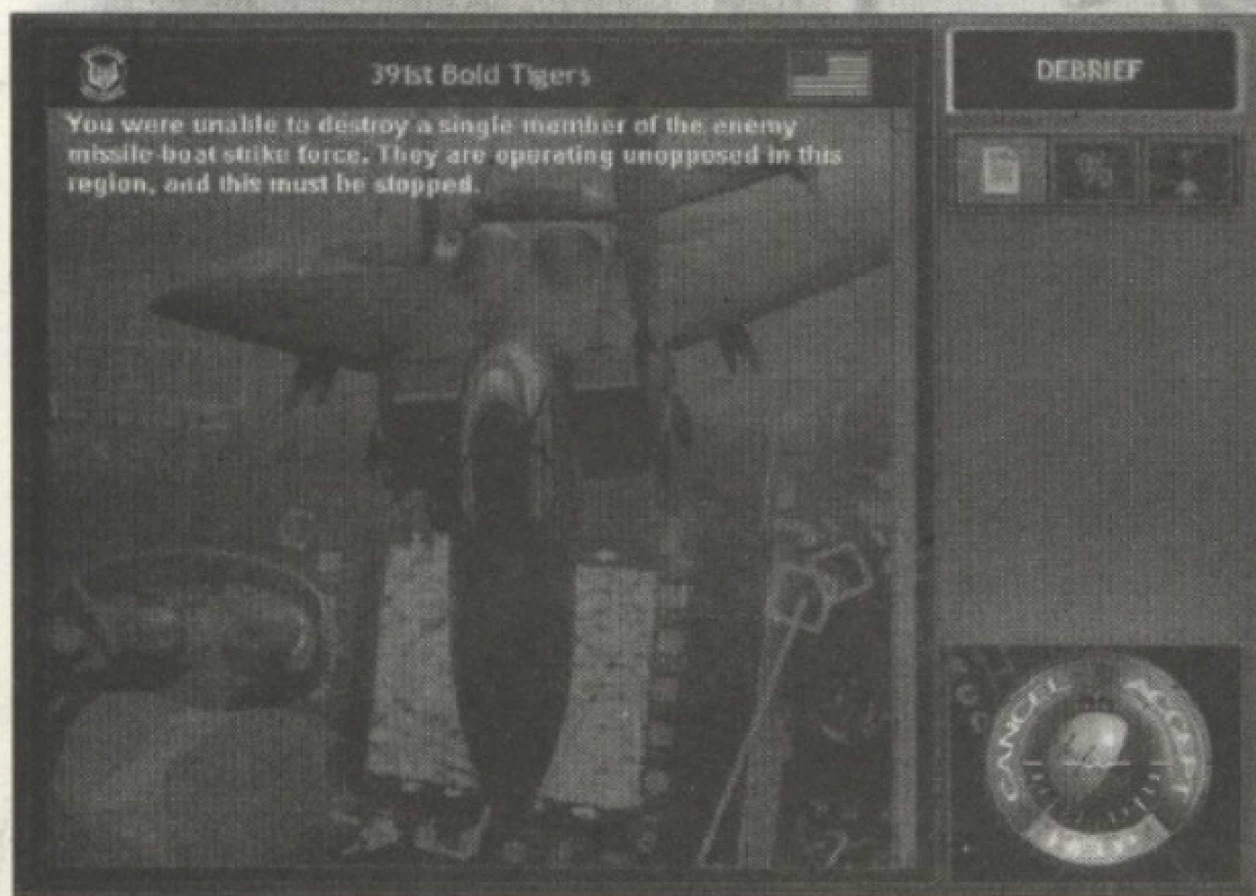
地址：北京市海淀区蓟门里小区前导公司（100088）
服务热线：（010）62000454
E-mail:sales@wayahead.com.cn
HOMEPAGE:www.wayahead.com.cn

游戏类型：飞行模拟
发行日期：1998 年 5 月
发行公司：EA
制作小组：origin
官方网址：www.janes.ea.com
最低配置：奔腾 133、16M 内存、4 倍速光驱
推荐配置：奔腾166MMX、32M内存、410M硬盘、16倍速光驱、VOODOO



1991年2月28日，沙漠风暴行动开始了。在这持续43天的空袭中，48架F-15E"攻击鹰"战斗轰炸机在对地攻击目标担负了攻坚任务，例如轰炸防守严密的指挥中心、机场等战略目标，寻歼"飞毛腿"导弹机动发射架，打击伊拉克军队的坦克等。如果你想体验那惊心动魄的战斗，感受高技术兵器的威力，最好的办法就是拥有一架自己的战鹰——电子艺界公司最新出品飞行模拟游戏的《F-15战机》(F-15 StrikeEagle)。现在我就要这样做了!

今天晚上，我将驾驶一架F-15E去轰炸一个火力发电厂。进入座舱后，我首先熟悉了一下自己的座舱。F-15E是一种双座战斗机：前座是驾驶员，后面是武器操作员。平显在驾驶员的正前方，能显示方位、速度、高度等大部分飞行数据，并且会在我攻击时进行各种指示。在平显的下方是正前方控制板（Up-Front Panel)，这在以前的飞行游戏中很少见（"长弓阿帕奇直升机"上有一个简单的)。在UFP的两边是两个单色多功能显示器（MPD，MULTI-PURPOSE DISPLAYS)。我低下头（按下F2键)，看见了UFP下的一个彩色多功能显示器。后座是武器系统操作员，



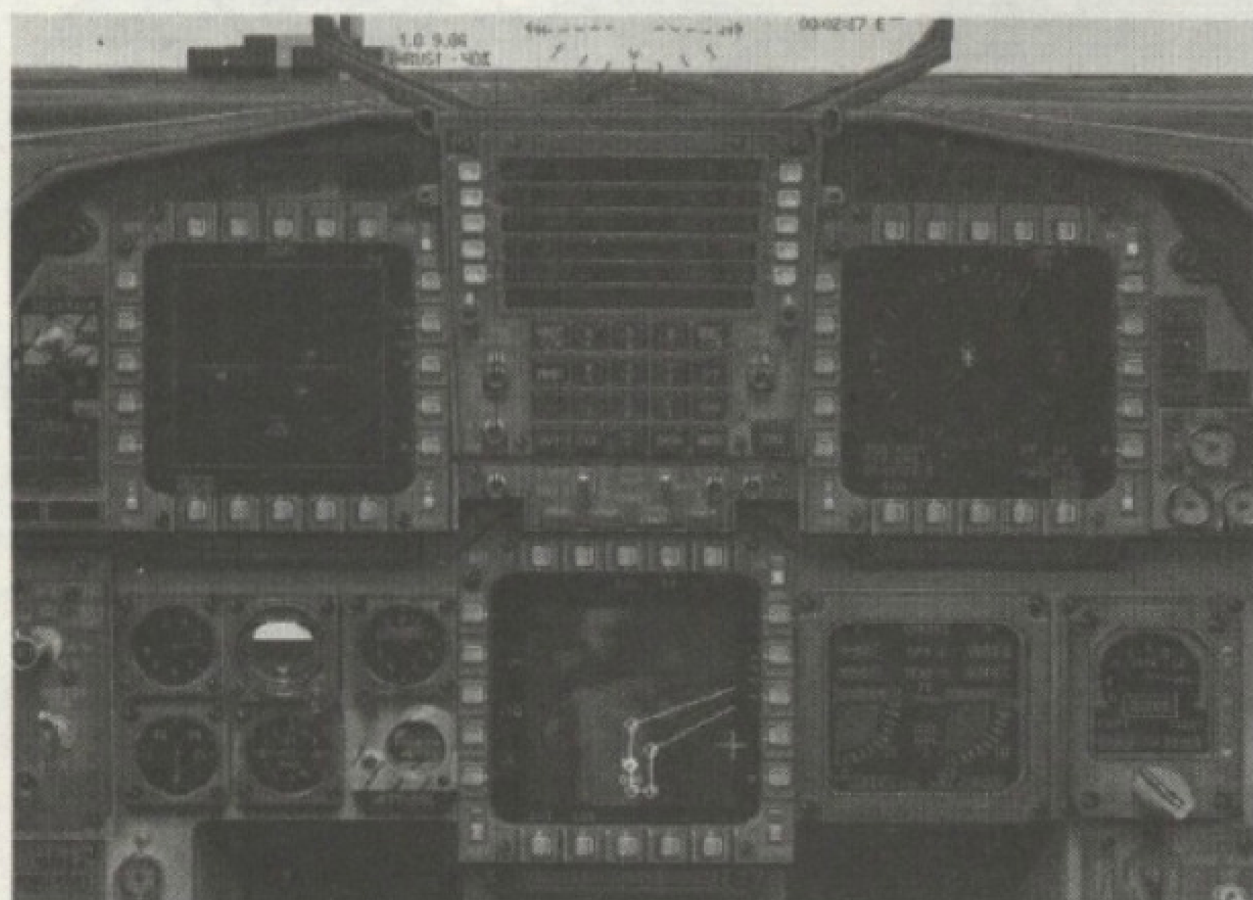
不过在游戏中两个角色都得我一个人来扮演。我进入后座舱（按F3键)，显示在眼前的主要是4个多功能显示器（中间2个单色的，两侧是略小一点的彩色的)。其实这些显示器互相通用，有12种显示方式。除了这些主要仪表外，座舱内还有一些备用的常规仪表，比如地平仪、空速表、高度表等。

在我面前放着一个游戏杆，外形和真F-15上的一模一样，只是杆上的按钮功能不同。就象真飞机必须有驾驶杆一样，这个游戏必须要游戏杆。

好了，一切准备就绪，按"+"键，把发动机开到最大功率，发动机推力达到100%后，按B键松开刹车，飞机立刻向前冲去，当速度达到180节后，我开始向后拉杆使飞机离地，然后收起起落架。

在长时间单调的巡航过程中握着操纵杆当然并不舒服。我按了一下A键，这时右方的一个指示灯亮起，表示飞机进入自动驾驶状态。自动驾驶仪会使飞机自动飞向第一个导航点，然后转向第二个、第三个……。在向预定目标飞去的这个过程中，我得时刻注意周围的情况，特别是敌人的战斗机、防空武器。由于携带有炸弹等空地武器，我只带了4枚空空导弹，而且机动能力比较差，最大允许过载只有6个g，因此应该尽量避免空战，躲开对方的防空武器。当我被敌人的雷达照射或跟踪时，飞机上的雷达告警接收机会接收并分析这些信号，告诉我是什么敌机或地空雷达在威胁自己，并显示在右侧显示器的战术电子战系统页上。

虽然离目标还很远，我最好还是隐蔽飞行：按下空空雷达页显示器上方与"SNIFF"相对应的按键，关闭



雷达。现在我的雷达不会辐射出无线电波，敌人当然就无法通过雷达告警接收机等电子侦察设备来发现我了，但是我也不能盲人骑瞎马似的乱闯。按Shift+Tab键打开无线电，可与AWACS（空中预警机）联系，请求它们提供空情图像。

目标在第二个导航点附近。当距离目标区40海里（72公里）时，我打开了雷达：按下"SNIFF"上的按键，使字符周围的方框消失，雷达就开始扫描前方120度的范围。很好，没有发现空中目标。然后我把主控模式改为空地模式（A/G），这样雷达才会搜索地面目标，并且在右侧的多功能显示器上显示空地武器页（A/G ARM），供我选择合适的炸弹或空地导弹。为了发现目标，我还得将雷达搜索距离调整到40海里，要想有效地发现目标，合适的雷达工作模式是很必要的。由于距离太远，我根本看不清目标的细节，这时就需要采用HRM模式：按下屏幕下方最左边的按键，使"RBM"字样变成"HRM"，一个虚线方框随我的鼠标在多功能显示器上移动。这是合成孔径雷达（Synthetic Aperture Radar）的扫描范围，能显示一小块地区的详细情况，但是合成孔径雷达的有效区域在机头两侧8.至60度的范围，所以我微微向左压杆，使目标转到右侧40度的方位。数秒后，雷达完成扫描，在显示器上显示出选择区域的雷达图像。我赶紧按下暂停键，准备选择目标进行攻击。

这次空袭的主要目标是发电厂的两个厂房。为了尽量在一次攻击中摧毁两个目标，我决定先用AGM-65G"小牛"空地导弹摧毁一个厂房，再用激光制导炸弹摧毁剩下的一个厂房。把游标属性从地图方式转换为目标模式后，我在选定的厂房上点了一下，一个三角框就显示在它上面，同时有一个菱形框显示在平显上。

在起飞前，我已经根据任务情况选择了合适的武器，否则会造成无法攻击的局面。比如说，攻击装甲车队时，可使用CBU78、CBU89等非制导集束炸弹，也可以使用激光制导炸弹，使用激光制导炸弹时必须携带AN/AAQ-14 LANTIRN吊舱，因为得用它上面的激光指示器来指示目标。在空地模式下，右侧的MPD显示空地武器页，使我能了解自己所携带的空地武器的情况：左右机翼下各是一枚AGM-65G"小牛"空地导弹，适合于攻击坚固目标（如果是AGM-65D，则适于攻击装甲车，而且能带三枚）；左右进气道下各挂有6枚Mk82非制导炸弹；机身下是一枚GBU-24"宝石路"系列激光制导炸弹。由于只有5个外挂点可携带空地武器，所以我最多只能携带5种空地武器。

按下"AGM65G"字样上方的按键后，我选中了"小牛"空地导弹，然后切换到武器图像页，看看"小牛"的制导头锁定的目标。由于距离太远，我将图像切换到NFOV状态，也就是图像角度由60度缩小到30度，这样你能看得更仔细。这时我发现自己先前在HRM模式下选择的目标点不太准确，于是把自动瞄准转为人工瞄准，取消跟踪，通过周围的四个按键修正瞄准点，然后再重新跟踪。这些工作当然是在暂停状态下做的，因为取消跟踪后，武器图像页中的目标会由于飞机的运动而不断移动，不仅难于精确瞄准，而且我无法兼顾飞行。瞄准好后，继续游戏，并发射导弹，"小牛"开始飞向我所瞄准的目标。如果有三维图形加速卡，就可以欣赏到精彩的光影效果：导弹的尾部发出耀眼的光芒，命中目标后的爆炸和浓烟惟妙惟肖。

下面得马上开始对付另一个厂房了，因为我此时距离目标已不到10海里。首先又是暂停，然后在HRM模式下选择目标厂房；进入空地武器页，取消对AGM-65G导弹的选择，改选GBU-24炸弹。为了使用这种激光制导炸弹，我必须打开目标热像页（TGT IR），通过AN/AAQ-14 LANTIRN吊舱来观察目标。目标的热像（红外图像）有3种显示尺寸：WFOV（2.3倍放大倍率）、NFOV（8倍放大）和ENFOV（16倍放大），我可以根据距离远近和目标大小来选择。显示器中心的一个方框就是激光指示器瞄准的方向。使用GBU-24型激光制导炸弹时，一般是采用自动投弹方式，平显上会显示出你应该保持的航向，右下角则显示投弹时间，因此我只须驾驶飞机保持这个航向并按住操纵杆上的武器发射钮，直到投弹时间变成0。炸弹扔下后，平显右下角改为显示预定命中目标的时间。在这个时间减小到20以前，我打开了激光指示器照射目标，开始为炸弹提供制导。为了使AN/AAQ-14 LANTIRN吊舱能够在炸弹命中前一直看见目标，我向左转40度，从目标左侧绕过去，一方面避免目标过早逃出吊舱的视野，一方面又避开了被摧毁的厂房冒起的浓烟。在炸弹落下的过程中，我又发现瞄准点不够准确。不过这也很正常，因为我在地图上选择的"目标点"实际上并不是目标，

而是地面上的一个点；随着飞机与目标之间的位置变化，我所看到的目标当然会有变化(虽然吊舱瞄准的始终是一个点)。我只好再次暂停，把自动瞄准改为人工瞄准，在取消跟踪后进行修正，然后再继续跟踪照射。

攻击完毕后，我绕目标飞了一圈，发现两个厂房都已经被摧毁，而且没有高炮在射击。如果曳光弹象礼花一样不断撒向空中的话，你只能是完成任务后立即退出，以免不必要的损失。现在既然没有威胁，那就得扩大战果了！在空地武器页下选择Mk82炸弹，采用CDIP轰炸方式（连续计算弹着点轰炸方式），武器投放数量设置为12，投放间距为100英尺，准备来它个一锅端。调整航线后，我重新对准了目标。平显上显示出一根线，其下端的圆框就是弹着点。我把圆框对准了发电厂靠近自己的一端，然后投弹。两枚炸弹立即落下，在我飞行100英尺后又落下两枚，直到12枚炸弹全部投下。这种面积轰炸对发电厂这类面积目标向来是很有效的。

圆满完成任务后，我立刻返航。如果说在我进攻之前敌人还没有发现我的存在的话，那么现在他们肯定发现我了，并且能估计出我的大概位置。我不仅把主控模式转换为空空模式，而且频繁地用无线电与AWACS联系，以便尽早发现威胁。虽然F-15E被称为“双重任务战斗机”，也能算是F-15C那样的“第一流的制空战斗机”，但我的训练时间太少，而且形单影孤。

真是“说曹操，曹操到”，我在前方80海里处发现了4架飞机。敌我识别系统处于自动状态，而且识别出它们不是自己人(如果是友机，会以小原点显示在显示器上，而敌人或中立目标会以小方块显示出来)。我立刻向AWACS请求援助，同时做好迎战准备。

我抛掉剩下的一枚空地导弹，将雷达从原先的RWSH（高频脉冲边搜索边测距）模式转换为DTWS(边搜索边跟踪）模式，然后在显示器上先后选择了两个目标。虽然F-15E的AN/APQ-70雷达可以同时跟踪8个目标，并且同时制导8枚AIM-120导弹攻击它们，但实际上并不太容易做到，因为显示器上显示的目标有时靠得很近，而且在不断运动，你也许会选择重复的目标，而且在这次对地攻击任务中，我只携带了2枚AIM-120。我控制好飞机向敌人飞去，并时刻注意着平显中表示目标的方框。当方框下出现六角星符号时，表示敌机已进入有效射程，我立即开火。两枚AIM-120导弹奔向了各自的目标。由于这种导弹采用了一种新型火箭发动机，几乎没有尾烟，火光也很小，所以敌人很难发现。等到他们意识到危险、企图规避时已经来不及了。

剩下的两架敌机左右分开，我只好盯紧其中一架，并且立刻按“2”选择近距格斗导弹——AIM-9M，导弹的红外制导头开始自动搜索目标，这时有一阵“嗡嗡”的声音。为了尽快锁定目标，我首先按U键使制导头指向正前方，然后把机头尽量对准敌机，再按U键使制导头自由搜索。它立刻就锁定了目标，并发出尖利的“叽叽”声。导弹发射后马上击中了敌机。就剩最后一架了，我即使不击落它也得坚持到援兵到来。经过高速YO-YO等机动飞行，我终于在正前方看见了它，于是抓紧机会发射了导弹。虽然导弹尚未锁定目标，但这种被动制导导弹可以在发射后自动捕捉目标，而且我是冲敌机航线前发射的。附近没有自己人，导弹幸运地命中了敌机。

在制作模拟类游戏方面，电子艺界可以说是佳作不断，从《傲气雄鹰》，到后来被评为1996年度最佳模拟类游戏的《长弓阿帕奇》，还有ATF、《长弓阿帕奇Ⅱ》。这些游戏都是与军事出版领域的著名集团——简氏合作推出的。而今年推出的《F-15战机》则与ATF等不太一样：图片、录像资料没有了，只剩下文字资料；但飞行中的防真度高了，特别是在电子设备使用方面，从用雷达搜索、跟踪目标，到选择武器、发射导弹、投掷炸弹，都很象真的(俺没开过真飞机，只能是凭自己了解的兵器知识这样说)。

总得说来，电子艺界制作的模拟类游戏的仿真度是越来越高，但它们也有一个不尽人意之处：游戏中的联网功能实际上是玩家之间的空战，没有两个人合作开一架飞机这一功能，其实，只有多人配合，坦克以及双座飞机的模拟类游戏才可能做得很真实。

在游戏中，模拟类游戏大概算是可玩性最差的一类，因为它们的操作总是最复杂的，常常是键盘上的百十来个键都不够用，还得用上Shift、Ctrl、Alt。赶上仿真度更高的游戏，比如《F-15战机》，你非得有游戏杆才行，但这个缺点也正是这类游戏的最大优点——真实。

JANE'S	出品公司		
CDx1	载体	飞行模拟	类型
英文	语种	WIN 95	系统

总评 84

画面、音响、操作、剧情、娱乐

适合玩家

喜好飞行游戏的玩家

优秀点点

漂亮的画面、多样的任务以及真实的操作感

劣迹斑斑

真实的操作相当复杂，需要练习一定时间。



魔法门VI 奉天承运

Might and Magic VI: The Mandate Of Heaven

上海　流星雨工作室

游戏类型：角色扮演
发行日期：1998年6月
发行公司：3DO
制作小组：New World Computing
官方网址：www.3do.com/mm6/
最低配置：奔腾90、16M内存、170M硬盘、4倍速光驱
推荐配置：奔腾166MMX、32M内存、410M硬盘、16倍速光驱

当《仙剑奇侠传》这个在我们看来仅仅是靠着琼瑶式的悲剧情节赚取感情的所谓角色扮演游戏在各大游戏排行榜上高居不下时，我们并没有丝毫的高兴；随之而来的一系列模仿之作更加深了我们的悲哀。而在国外，角色扮演游戏的没落在《暗黑破坏神》(Diablo)这个毫无剧情的另一个极端大红大热的同时也表现的一览无余。然而所有的这一切却在当我们在去年的一本国外电脑游戏杂志上看到这样的一幅广告时发生了变化。这是一幅黑暗中的雪地、一个战士倒在了地上，位于这幅充满着悲哀与肃杀的画面上方则是一行触目惊心的大字："有人说角色扮演游戏已经死了（原文为英文）。"然而当我们翻过一页之时，却惊讶的发现整个跨页画面已经变成了亮丽的格调。在倒下的战士身旁，一个射手、一个骑士以及一个魔法师正在完成倒下者尚未完成的屠龙战业。而位于画面上方的文字已经变成了"新的传奇正在继续。"

富有创意的广告使得我们记住了这个游戏：《魔法门VI ---- 奉天承运》(Might and Magic VI: The Mandate of Heaven)。同时也燃烧起了我们对于角色扮演游戏复兴的一丝希望……

历史

提到魔法门（Might and Magic）这个名字，国内的玩家第一个反应大概并不是其本传，而是作为外传发布的两款策略游戏《魔法门之英雄无敌（Heroes of Might and Magic)》Ⅰ与Ⅱ。其实在欧美，《魔法门》是与《创世纪》、《巫术》齐名的三大经典角色扮演游戏之一。从一代到五代，几乎每一个作品都获得了当年度的最佳角色扮演游戏。只不过在五代《星云之谜》后，游戏的类型转到了回合制策略游戏上，不过这却又造就了又一个经典，这是题外话，就不多言了。下面就让我们看看《魔法门VI》究竟是怎样的一个角色扮演游戏的中兴希望吧！

画面

说实在的，进入游戏后的第一眼感觉，就好象是一盆半热不冰的温吞水浇在了我们的头上。虽然在游戏尚未发售时，New World Computing宣称他们将在游戏中使用两个引擎：一个是用于在户外旅行的"地平线(Horizon)"引擎，另一个则是用于诸如城堡以及地下城等室内环境的"迷宫(Labyrinth)"引擎。这两个引擎都能够提供高达640X480的16-BIT色精美画面，同时还能在其中进行360度的自由转动。但是在进入游戏后，我们却会发现即使将细节调到最高，马赛克现象还是不可避免的出现在眼前。这对于被3Dfx Voodoo加速后的精美画面惯坏的我们而言，实在是不足以引起一丁点的兴趣——虽然总体效果还算过得去。

还记得在Quake之前的那些2.5D的第一人称射击游戏吗？那时的技术使得游戏的制作者无法制作出真正的3D物件，于是只能够用偷懒的方法只绘制物件的几个面。于是便出现倒下的尸体永远是用正面对着你的奇怪现象。然而很不幸的，我们在《魔法门VI》中还是看到了这样的尸体与物件。当然去苛求一个角色扮演游戏

的画面一定要做的比Quake Ⅱ的还要好无疑是不现实的，毕竟角色扮演游戏的诉求点并不在这里。不过我们觉得利用一下最新的3Dfx技术以获得更为舒服的画面对于New World Computing应该不是什么难事，如今我们只有企盼制作者能够推出一个3Dfx的Patch档，起码在魔法门系列的下一个作品中能做到这一点。

剧情和Quest

一上来就先唠唠叨叨了游戏画面上的不足，不过在玩了一小时以后，我们却完全忘却了这个还没有及时跟上时代脚步的画面而沉浸在其中。

游戏的剧情还算是简单：自从罗兰德国王（King Roland）的神秘失踪后，突然从天而降无数魔鬼开始侵蚀这片大陆，灾祸开始在这片土地上无情的蔓延开来。人们开始怀疑尼克莱王子已失去了统治的能力。玩家的人物就是带领手下的四个角色通过完成一系列的任务来证明人们的想法是错误的，并拯救整个大陆。玩家首先要取得满足六个议员的要求并获得他们的支持，揭露了议会中的叛徒并进入神庙消灭恶魔的巢穴……

在《魔法门VI》中，任务基本上分为两种：一种是关系到主线剧情的任务，完成这些任务是发展故事剧情的必要条件，另一些则是与剧情无关，但是完成后却能够猛涨经验值与金钱。在从村民的那里得到了任务后，费尽千辛万苦后才完成了它，然后看着开始鼓鼓囊囊的钱包、开始翻倍的经验值以及荣誉栏中完成任务的记载，心中的满足感真的是无法言喻。此外任务的多样化也使得游戏中的乐趣大大增加。从找回某件物品到送信，从调整整个大陆上九个主要城市中马厩的价格到中止冰冻大地上永不停止的大雪。多样化的任务不仅使得玩家在游戏时丝毫感觉不到枯燥，反而更加热衷于投入到完成任务中去了。

角色

说实在的，一开始我们对于美式角色扮演游戏的那种在游戏初始队伍就已经组成的方式并不太适应。在我们的观念中，队伍中的伙伴应该是随着剧情而加入的。不过在经历了魔法门的洗礼后，我们却已经开始喜欢起这种开始方式了。

在开始游戏前你可以自行创造角色的各种属性，除了更换姓名、头像，你还可以为他们从游骑兵（Paladin）、骑士（Knight）、牧师（Cleric）、德鲁依教徒（Druid）、魔法师（Sorcerer）、射手（Archer）六种具有不同基本属性侧重的职业中选择一种，然后再将50个额外点数自由加到四个角色身上，而且你还可以让每个角色再学习两种职业范围内的技能和魔法。可以说在《奉天承运》中只要你愿意，就能够创建出一支极具潜力、称心如意的队伍来。当然角色的培养不仅仅



在于游戏一开始的创造而已，在游戏进行过程中，赚取经验点数再到训练场确认等级将是《奉天承运》中最基本的升级模式，升级之后将换来技能点数加到自己的技能魔法上，从而进一步将已经掌握的技能与魔法进行升级。若是想要学到新的技能，则可以通过加入公会或是从技能专家那里习得，而要学习新的魔法，则要通过阅读魔法书籍进行学习。

除了四个主角以外，游戏的制作者还加入了跟随者（Follower）的设定。在游戏中，玩家最多可以从各个城镇中的居民中挑选两个作为跟随者（当然前提也是要他们愿意被你雇用），一般来说跟随者都有其各自的本领。例如有的能够将你所得的经验值加10%；有的能够每天为你施展水上行走（Water Walk）法术一次；有的能够将你所有的属性提高4点……玩家可以根据自己的需要而自由加以选择，如在游戏初期，找两个可以加成经验值各15%的跟随者，那么所得的经验值就将是原先的1.3倍，从而使得游戏初期升级的速度大大的加快了。当然天下没有白吃的午餐，这些跟随者不仅在刚加入队伍时就要收取一大笔定金，而且在跟随队伍的过程中还将视他们本领的高低收取你找到的所有金钱的一部分，如何取舍就完全看你的了。

战斗、敌人以及地下城

游戏中的战斗十分的简单，你可以选择即时的战斗，这样对付一些弱小的敌人时可以节省不少的时间，不过一旦遇上强大的敌人的话，那我们还是建议你按下回车键进入传统的回合制的战斗，这样你就可以仔细的考虑，使用恰当的魔法与回复剂以取得最佳的战斗效果。提到敌人，我们认为《魔法门VI》的表现可以说是满分。游戏中的怪物种类十分的繁多，从难缠的牛头人到庞大的飞龙、从魔法师到射手。而且每一种敌人都有其各自的特点。例如有的敌人会毁坏你的物品；有的则会使得你失去所有的魔力；有的使你中毒；也有的使你疯狂。正对不同的敌人施展不同的保护魔法并采取相应

的对策将是游戏中不可或缺的一大乐趣之所在。在地下城方面，游戏的表现就更为出色了。在《魔法门VI》中大大小小数十个地下城中我们几乎找不到重复相同的两个，每个地下城都有其独特的风景（用词好象不太恰当）与构造，真是让人绝不枯燥。

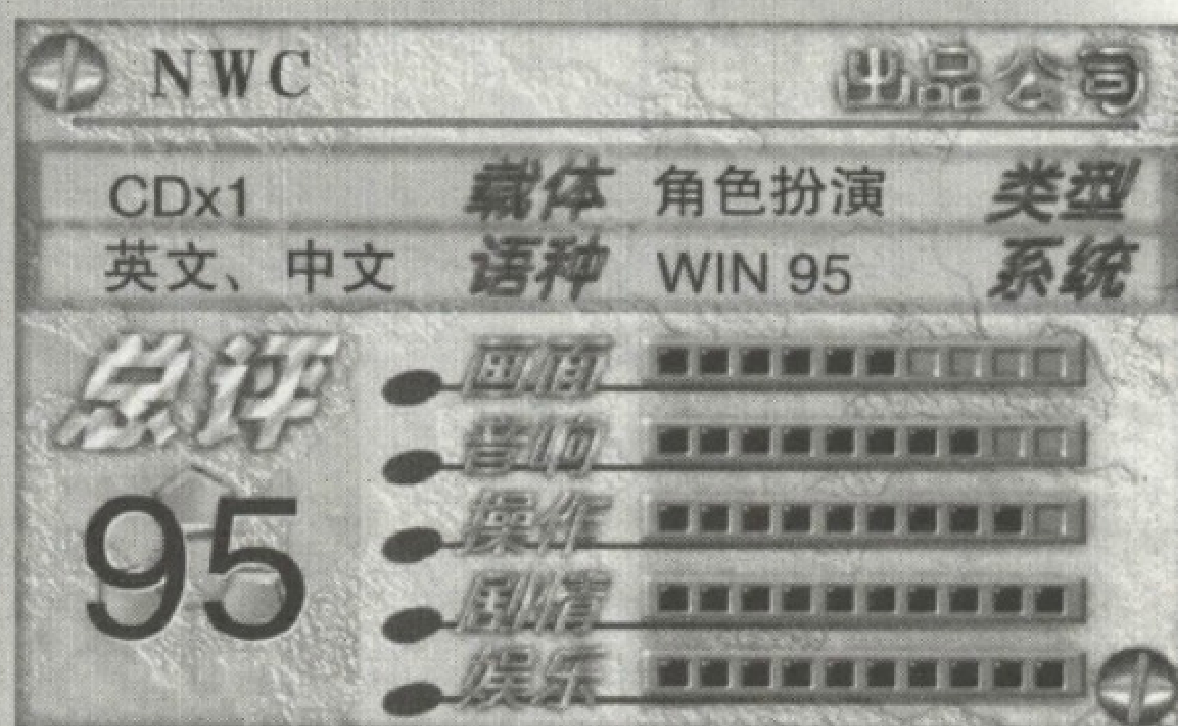
技能、魔法以及道具

说到技能与魔法，这可是《魔法门VI》中的一大卖点。其中技能包括了剑（Sword）、斧（Axe）、皮甲（Leather）、盾牌（Shield）等11种战斗技能以及包括交易（Merchant）、直觉（Perception）、鉴定（Identify）、修理（Repair）在内的10种辅助技能。前者决定了对于你是否能够使用某种武器或穿戴某种盔甲。而后者则能够帮助你的冒险旅程更为简单。例如交易技能能够使得你不会被店员狂宰一气，讨价还价以取得更为合理的价格；鉴定与修理则能够帮助你鉴定用途不明与修理被毁坏的物品，而不必再去商店花一大笔冤枉钱。《魔法门VI》中的魔法分为火（Fire）、水（Water）、气（Air）、土（Earth）、精神（Spirit）、意念（Mind）、肉体（Body）、光明（Light）以及黑暗（Dark）九大派系，由于这些魔法属性间的相生相克关系，对于不同属性的怪物这些魔法也会起到不同的效果，这样一来，有效的运用各种魔法就成为克敌制胜的关键了。记得有一次在地下水道遇到了被我们称为“波力海苔”的史莱姆，一阵刀砍剑劈后发现没有什么效果后，我们的魔法师就祭起了以往百试百灵的火系魔法，连续几个火球攻击后却发现敌人依旧，最后不得不落荒而逃。没想到后来偶尔发现在水系魔法中的冰球攻击面前，这些曾经让人头疼不已的“波力海苔”却不经一击，轻轻松松就过关了。在游戏中所有的技能与魔法不仅有等级，还可以根据等级的多少到专门的地方分别申请专家（Expert）以及大师（Master）两种称号。获得称号后就可以用更高的效率施展这些技能与魔法了。

《魔法门VI》中的道具设定也十分的庞大，不仅有剑（Sword）、棒（Mace）、杖（Staff）、锁子甲（Chain）等众多类型，在每一类中也有分类：如剑中就有长剑、宽剑等数种之分。这还不算，后缀名的设定还使得物品拥有了独特的性能：例如后缀名为月亮（the Moon）的物品，装备后能够加10点智力（Intellect）与10点幸运（Luck）、而后缀名为精力（Vigor）的物品则能够加一定点数的耐力（Endurance）。这一设定无疑将整个游戏中的物品扩大到了一个无法计算的庞大范围。也许有人会说这不是从《暗黑破坏神》那里抄袭而来的吗？其实只要是玩过前几代魔法门的老玩家们应该知道，这一设定早就存在了，只不过这一次是更为详尽与完备而已。最值得一提的就要算是游戏中的药剂系统了：《魔法门VI》中的药剂不仅可以从商店购买，还可以自己配制。将药材放入空瓶中就可以配置出最初一级的药剂，当然这时药剂的作用不过是恢复一下体力、或临时增加属性而已。然后你还可以将两种不同的药剂混合在一起，从而配置出新一代的药剂。这时药剂的作用也将越来越多、越来越强。不过一旦配置失败，导致爆炸可也不要惊讶。

乐趣

在拿到了《魔法门VI》后，我们沉浸在其中已经足足有三个礼拜了，除了睡觉、吃饭外就是魔法门的日子好象也已经是司空见惯了。现在想想，真的没有哪个游戏能够让我们如此的沉醉，在我们看来，《魔法门VI》真正的乐趣就在于它那庞大真实的世界以及探索、成长的过程。在游戏中总是有那么多的事情等待着你去做：要去龙穴杀死一条龙就可以转职成英雄了；黑暗魔法中还有最后两个魔法没有学到；我的盾牌技能已经达到了大师级的等级了，该去申请一下了；这里还有两各地下城没有打过……。总而言之，我们可以随心所欲在这个大陆上自由的冒险、培养完美的角色。就这个层面而言，《魔法门VI》又有那么一点单人Mud的味道。当然，如果你需要的是剧情的发展，那么你自然也可以去完成特定的任务。可以说《魔法门VI》与我们心目中真正的角色扮演游戏已经相差不远了。如果你也已经厌倦了《仙剑奇侠传》的煽情、《暗黑破坏神》的单薄的话，那么我们还是建议你到“魔法门VI”中吧，愿权力和魔法与你同在！！



适合玩家
每一个角色扮演迷
优秀点点
庞大的世界与设定系统驱使你不停歇的一直玩下去。
劣迹斑斑
画面拖了这个可以被称为完美的游戏的后腿。

神暗世代



辽宁 侯毅

提起欢乐盒，不能不想起它以往根据电影改编的游戏，象《绝代双骄》、《天龙八部》、《鹿鼎记》等等。给人的感觉就象武功不高的人，配上响亮的名头，穿着华丽的衣饰行走江湖。所出的游戏碟中AVI文件占了80%左右，仍掩盖不了剧情和创意上的不足与苍白。这样的弱智混血儿通关一次之后在脑海里也不会再有什么印象了，尽管他们在每次出新片时都大张旗鼓地做了不少宣传。

最近的欢乐盒好象变了，宣传少了，甚至连发行预告也没有了，却时不时地推出几个游戏让玩家们惊嗟一番。首先值得称道的是在年初推出的《失落的大地》，也许是改进了引擎的缘故，画面的精美程度盖过了它以往的任何一部作品。日式风格的建筑和道具，人物鲜艳靓丽，整体风格清新明快，气势恢宏，就剧情来说也大而长，足以满足狂热分子的需求，可它最大的优点还不在这里，而是独特的作战系统和谜题方式。你玩过《街霸》和《饿狼Ⅲ》吗？在这个游戏里你多少会找回一些感觉。不仅横向，连纵向都可以移动，控制CTRL、ALT和四个方向键可发出劈刺撩及必杀技等各种组合招式；而谜题则一改旧式的交谈寻宝模式，采用了仓库番式的游戏并加以创新，让每位主角（玩拳的和练剑的）都有发挥的余地。

说了这么多，我并不是在替欢乐盒作广告，而是为了证明欢乐盒的制作态度已有所改变，至少不会再出些花里呼哨的东西来唬人，它的制作功力也较前有了质的飞跃。刚拿到《神暗世代》时本以为是汉化的作品，可是看到通关片尾时觉得又不是，这样重新来品评欢乐盒的制作技术不由不击节赞叹了。《神暗世代》讲的是以卡路司大陆曾发生了一场混战，在光明与黑暗之神的大对决后，使两方的领地设下了互不相侵的结界，于是双方之神都在安排寻找自己的代理人，以伺机消灭对方的势力，故事也就随此展开。光明与黑暗，友情与仇恨的冲突在游戏中所带来的震憾格外强烈，尤其是片尾的动画，让人既感到悲壮惨烈，又觉得欢欣鼓舞。而在人物的性格刻画方面也相当丰富，寥寥数语，就将勇敢又略带一点优柔的德雷斯、贫嘴好斗的亚布特等人物描绘得生动传神。

《神暗世代》的操作很简便，一只老鼠一切OK，完全不支持键盘。不过要想打穿这个游戏，你还是得碰一下键盘的，只一下。至于碰哪个键，在什么时候碰？嘿，笔者先卖个关子，看后面的攻略吧！

第一章：兵营血变痛何忍 矿区靖难快在心

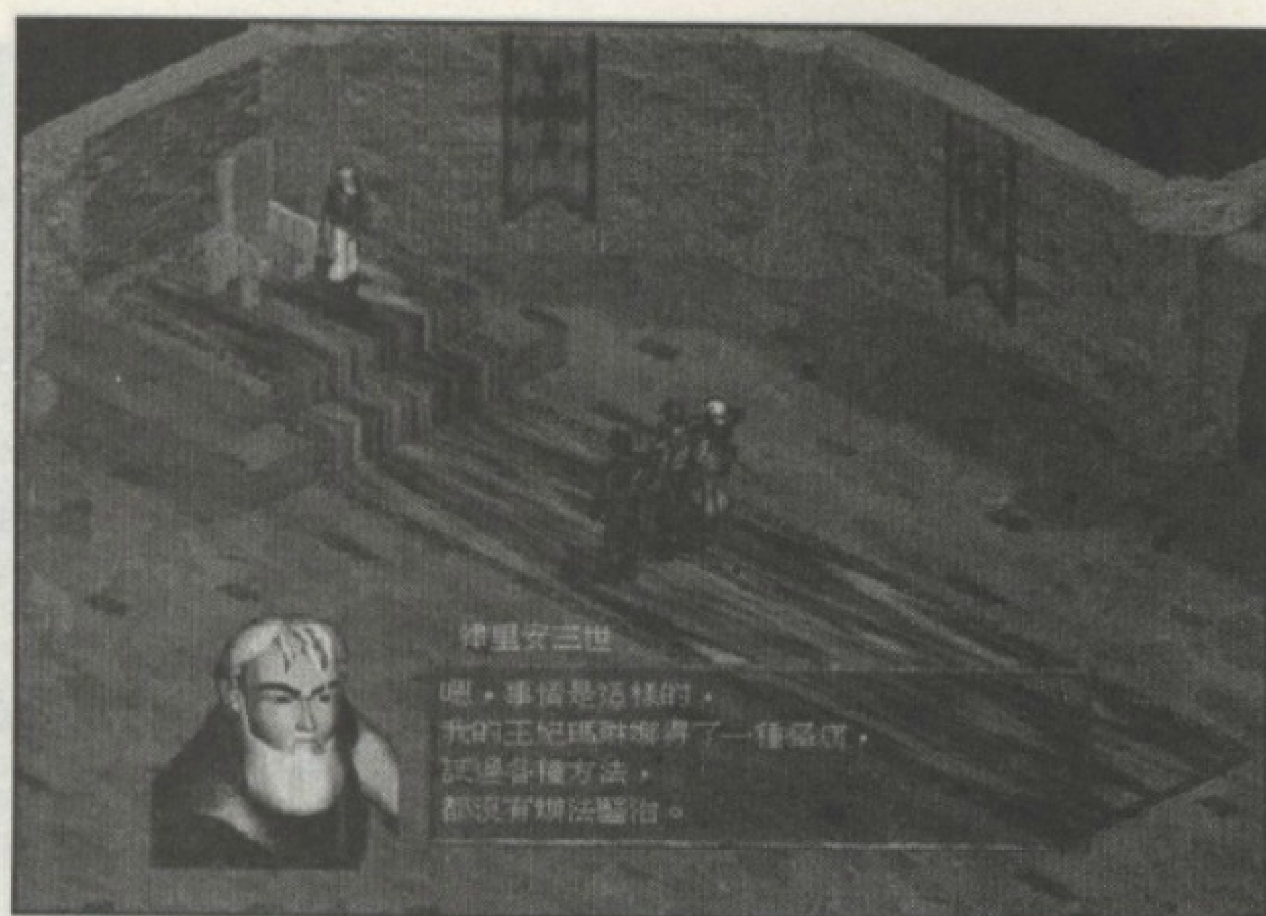
当德雷斯和盖尔返回佣兵团营地时发现所有的战士都已罹难了，这时库利亚兹出现在面前，他自称是血之魔导师，这个营地的毁灭完全出于他的手笔。说着他身形暴长，挥动法杖向两人攻来，盖尔为掩护德雷斯而献身，德雷斯痛心而无奈地向家中逃去。

赶回家后，德雷斯将佣兵团的惨事告诉爷爷和海伦娜，悲痛之余不由放声大哭，忽然眼前一黑扑倒在地上……

经过爷爷和海伦娜数日的悉心照料，德雷斯的身体已完全康复了，他发誓要重建达克沙可佣兵团，并要找到库利亚兹为盖尔和死去的兄弟们报仇。

在与爷爷道别时，爷爷告诉他有关普洛奇勒司之役的情况。自从那次神的战争之后，大陆上出现了自称是黑暗之神艾尔卡奈特代理人的魔导师，只要他出现的地方必定血流成河，人们称他为血之魔导师。德雷斯很是不解，库利亚兹和佣兵团有什么关联？他决定去亲自解开这个谜题。正当要转身离去时，海伦娜从外面跑了进来，执意要与德雷斯一起去冒险，爷爷和德雷斯见说服不了她只好同意了。

在与爷爷挥泪告别后，德雷斯和海伦娜踏上了艰辛的旅



程。在一处森林中两人遇到了以派勒为首的怪物，于是初次的战斗打响了。

提示：这一关明显是练功关，有十七只怪物，两人宜在一处作战，在杀掉前方的几只怪物后，先按兵不动，恢复一下体力，等两边的敌人快攻上来时，再从一翼杀入小路各个击破。

来到伊拉莱尔小村，两人一起去探望古恩叔叔。古恩夫人很遗憾地告诉他们，古恩已去相邻的帕德兰村了，听说那里发生了急事。两人出村来到帕德兰村，到村北找到那个门口堆满木柴的房间，村长凯加说由于附近矿山出现了魔物，给村庄带来了莫大的生活困境，因此古恩叔叔只身去了矿山，至今音讯皆无。于是两人决定先去矿山探个究竟，希望能顺利地找到古恩。

由村北进入矿山，见里面阴沉地盘踞着许多怪物，古恩在远处的矿坑中心正与怪物们搏斗着，因此德雷斯和海伦娜的当务之急是要尽快救出古恩。

提示：本关NPC古恩是个十二级的魔法师，他的火墙魔法杀伤力很大，只是他在那里正受到四只怪物的围攻，因此战斗开始时不要恋战，从矿坑中的怪物中间穿过去（在合适的距离内可以顺手干掉几只），尽快与古恩会合（至少要七八个回合左右），帮古恩解围后，再合力消灭残余的怪物即可。

与古恩回村后，村长凯加上前道谢，并赠予一千金币。接着海伦娜将爷爷的嘱托告诉了古恩，古恩神色凝重地将一本书交给海伦娜，说是在小的时候从一位奇人手中得到的（骗人！！），是一本古代的魔法书，以海伦娜的资历应该能够修成上面的高级魔法。海伦娜问他赠书的另外原因，古恩顾左右而言它，归之一句为“天意”。德雷斯听了大惑不解，当初卡尔多爷爷说是命运，而古恩又将事情归结为天意，难道一切都是由天来注定的？尽管不明白，两人还是谢过古恩，离开帕德兰村继续前行。

来到托拜西村，两人碰见欧尔卡正大施威风，逼迫特鲁克一家。就在这时，自称是世上最强剑客的亚布特出现了，当亚布特得知德雷斯的名字时，脸上大有钦佩之意，于是三人合力与欧尔卡的军队展开了战斗。

提示：这一关亚布特是NPC，他的幻影刀法很酷，不要管他了，先集中解决前方围成半弧状的五个家伙。当你移到水井附近时，发现亚布特的快刀已干掉三只怪物了，最后合作一处，杀掉剩下的五只怪物就行了。

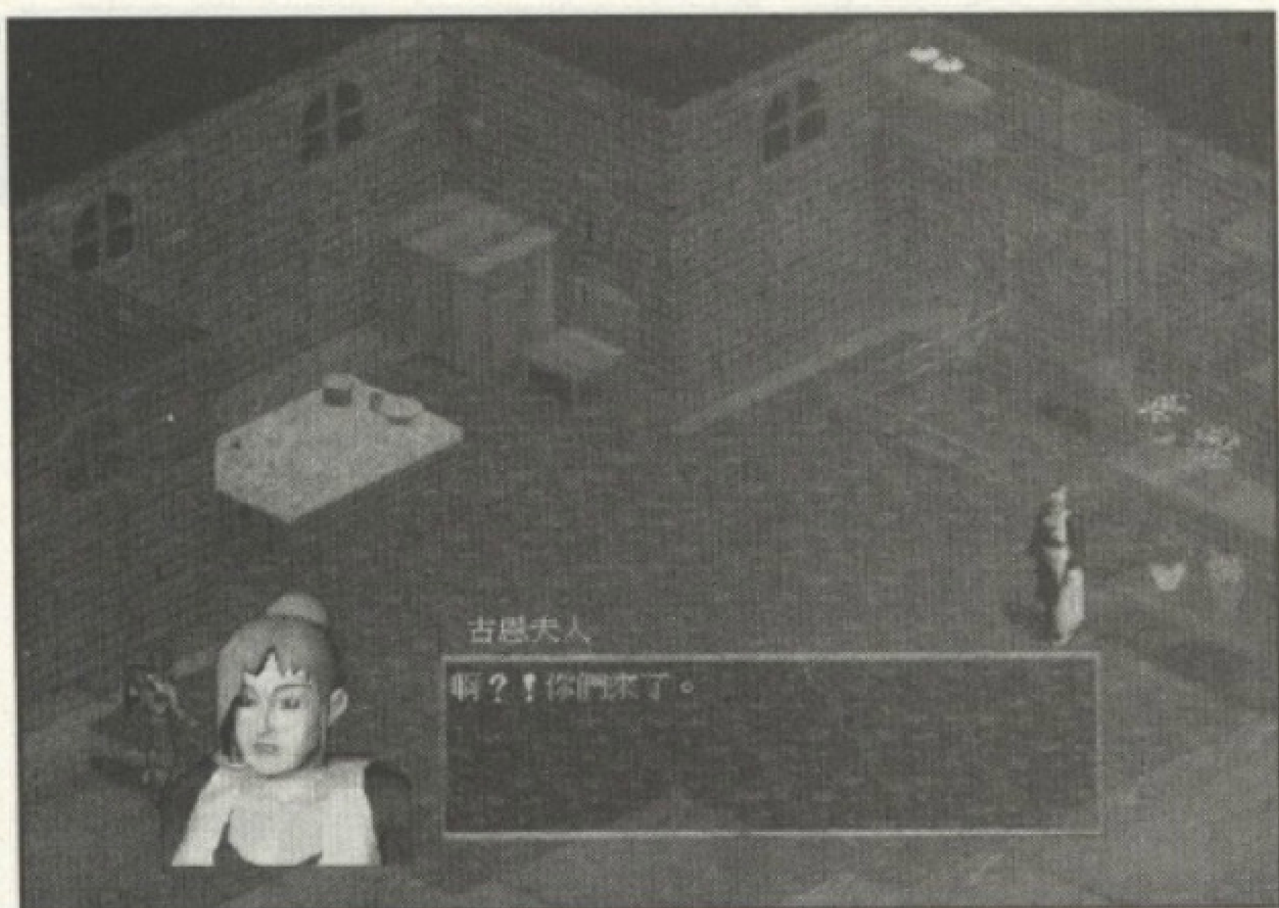
战胜后，特鲁克自我介绍是本村村长，海伦娜问起欧尔卡要带走亚丽安娜（村长的女儿）的原因，才知最近的怪物习性反常，不喜欢洁净的地方，所以才会憎恨起负责当地卫生环境的亚丽安娜来。亚丽安娜作为答谢，将十颗回魂丹送给了德雷斯。亚丽安娜走后，亚布特对德雷斯称赞有加，并愿意帮助他重建达克沙可佣兵团，同时请两人同他一道去首都利卡，那里国王律里安三世正在征求勇士，去执行一件特殊的任务，如能完成任务就有钱来重组佣兵团了，于是三人一起离开了托拜西村。

第二章：帝摩斯败献龙鳞 星术士遥感魔踪

来到首都利卡，入王宫见到律里安三世，当国王得知德雷斯是达克沙可的队长时，很爽快地把任务交给了他们。原来王妃玛琳娜得了一种怪病，试过各种方法都不奏效，只有取回黑暗之神艾尔卡奈特的黑色魔龙的龙鳞才行，魔龙帝摩斯在附近一个叫风之塔的地方。三人告别了国王，一路出城进入风之塔，从一层杀到三层（中间有两次存盘机会），终于在塔心找到了帝摩斯。三人冲上去一顿狂殴后，终于得到了龙鳞。

回到王宫，从国王处领得了五千金币。就在众人离开王宫之际，国王奉劝德雷斯千万不要轻易相信任何人。

众人来到郊外，海伦娜思考刚才国王所说的话，心里有种不祥的预感，而亚布特则在旁边嚷着要分钱。就在这时，大批近卫兵追了上来，说是奉国王之命以谋杀王妃的罪名前来拘捕。三人闻言大惊，忙询问实情，原



来王妃吃了帝摩斯的龙鳞后马上就去世了。亚布特提议冲出重围，而德雷斯则不愿背叛王命和国家，认为律里安是明理之人，相信回去会化解误会的，于是三人跟着亲卫队回到王宫。

三人被军队带回后，连国王都没见上一面就被扔进了牢狱，亚布特正在为失去赏金而懊悔，海伦娜也为来利卡而左右埋怨，德雷斯则在思考那龙鳞的真假。正说话间，远处有人朝这边走了过来，那人自称是哈帝斯，专为救好友亚布特而来，亚布特闻言大喜。德雷斯为了要澄清事实真相，不愿随哈帝斯离去，哈帝思说这一切都是国王设下的圈套，因为王妃在一个星期之前就已过世了。众人听了大为惊疑，于是决定先冲出牢笼再说。

杀败所有狱卒后，四人逃出监狱来到郊外。德雷斯本来打算要与亚布特分手，却拗不过亚布特和哈帝斯的请求，只好仍将他们留在队伍中。这时阿道夫率领警备队围剿而来，而远处又有一女子（莉蒂亚）走来，与德雷斯等人一起投入了战斗。

打败阿道夫及众骑士后，阿道夫扔下几句场面话仓皇逃去。德雷斯问起莉蒂亚的情况，得知她是从对提亚来找他们的。在她的村庄中发生了奇怪的事情，村庄的水源全都被污染了。经过调查发现原来是有一种叫阿巴特的魔物住在村里水源的上游，污染了河水，所以她一路来找德雷斯并请他帮忙。德雷斯爽快地答应了她的请求，并向她问起了对提亚的著名星术士凯洛斯的事，才知莉蒂亚原来正是凯洛斯的女儿！德雷斯闻言大喜，这样他就可以靠星术士的推算来掌握库利亚兹的行踪了。

五人来到对提亚，在莉蒂亚的带领下见到星术士凯洛斯。凯洛斯请众人为村民们除去魔物。当德雷斯向他询问血之魔导士的踪迹时，凯洛斯说因为天气不太好，已不能指出详细的地方，但可以知道大概位置。别过凯洛斯，众人在莉蒂亚的带领下从水井来到地下水道，在打扫了所有的阿巴特和蒙盖后，凯洛斯将众英雄迎回了对提亚，并告诉他们依据星象的徵兆，血之魔导士应该在死亡之塔那里，至于死亡之塔在何处不敢肯定，只知不在依那休斯王国。亚布特怀疑是在塔勒西亚王国，于是决定前去看看。但是在穿越国境时势必会受到王国警备队的阻拦，所以一行人决定放弃陆路而改走海路，往港口里瑞奔去。

在越过一片丛林时，高利贷老板贾斯特带领打手出现，向亚布特催索债款。德雷斯出面劝解，说过一段时间会替亚布特还清二千金币。无奈贾斯特油盐不进，决意要跟众人死缠不休，一场混战势不可免。

打败了这帮催债鬼后，贾斯特悻悻然扔下几句话便逃走了。这时莉蒂亚从远处跑来，原来她好不容易才说服了父亲，要赶来和众人一起去冒险。

第三章：翰海逐波平海盗　秘道诛怪救将军

到了里瑞，才知往塔勒西亚王国的船只须再过一段时间才会出发。于是大家到旅馆休息了一会儿，然而当他们从旅馆里走出来时，发现已被阿道夫一伙儿包围了，原来是贾斯特向阿道夫提供了众人行踪。

提示：这一关场面比较大，记住团队要一起行动，避免受到敌人的围攻，在战斗初期不要滥用特殊攻击，切记派人去取旅馆外的激光剑。

打败敌人后，阿道夫惭愧地离开了，贾斯特苦声向德雷斯求饶，于是在德雷斯的威吓下亚布特的债物被取消了。

来到岸边找海登船长坐上船，正航行间，发现海盗船出现了。海盗船上的首领史宾杜逼众人下到海盗船。



德雷斯嘱咐大家先顺着他们，等进到海盗窝后再做打算，于是海登带领所有船员投降了。众人被带到海盗窝，德雷斯见时机成熟，一声令下，率领队员们冲向史宾杜一伙。

歼灭了所有强盗，众人乘船来到塔勒西亚王国的港口雷吉诺亚，与海登船长告别后，众人商议着去寻找死亡之塔的下落。就在这时，一个粗壮的大汉何伦奔了过来，海伦娜听爷爷说过，何伦是塔勒西亚王国的大将军，武术上的造诣无人能望其项背。而何伦却辩称说自己已经不是大将军了，只是一个平凡的人而已，众人听了很是诧异，于是随他来到他的小屋中(注意在去小屋前最好在码头休息一下，并补充一下道具和药草)。

再次见到何伦才知他正在逃亡。何伦说塔勒西亚王国的国王菲力克斯原本是一位仁慈、贤德的人，然而最近突然变了，性格异常暴躁，也不理朝政。何伦屡次进谏不但没被采纳，反而被国王革去了官职。何伦已知国王突然变性的原因与一个魔导士的到来有关，他的名字叫库利亚兹。德雷斯于是将血之魔导士屠杀佣兵团的事告诉了他，众人怀疑库利亚兹的一连串的行动是一个大阴谋！正谈论间，蕾莉塔的追击队赶到了，何伦早有准备，率领众人从屋中的密道迅速撤离。

正当众人庆幸摆脱追兵时，前方又出现了蕾莉塔率领的黑玫瑰骑士团。任由何伦的解释，蕾莉塔始终不肯相信国王已变的事实，执意要将何伦带回王宫，于是双方剑拔弩张准备开战了。

提示：这一关的敌人很强，大致有十五名左右二十级的战士，所以战斗中应多利用剑术与魔法的配合攻击，不宜主动上前攻击，稳扎稳打以逸待劳，一拨一拨地解决攻来的敌人，趁敌人移动的时候多加恢复体力和魔法能量。

打败了玫瑰骑士团，蕾莉塔不得不相信佣兵团的强大，一改刚才骄傲自大的势头，要求众人杀了她。当何伦与她谈话时，众人才知蕾莉塔原来是何伦的亲侄女。可蕾莉塔却认为何伦沾污了家族的荣耀和血统，不肯与叔叔相认。何伦无法，只好答应带她去洛尔卡，好让她看清国王菲力克斯的真实面目，众人望着远去的何伦和蕾莉塔的背影，均为他们的安危感到担忧，于是一致同意在他们的后面跟着，等见到菲力克斯后再见机而动。

来到洛尔卡，大家在城内稍事休整。当进入王宫时遇到了大队卫兵的阻拦，当务之急是尽快杀入王宫，以免何伦叔侄不测。

提示：这一关敌人的等级比较高，但人数并不多，最好将队形散开，将敌人的势力分散，沿小路一道杀进去就行了。

王宫中，何伦被缚于阶下，菲力克斯大声地向他问罪，何伦不肯向国王低头。恼怒下菲力克斯唤人欲将何伦推出去斩首，这时蕾莉塔闯入喝止，劝国王饶叔叔一命。当何伦得知侄女蕾莉塔即将成为王妃时很是吃惊，就在菲力克斯手下的剑即将斩向何伦的头颅时，门外倏然飞入一柄长剑将那手下的剑击飞。随着话声，德雷斯一行人鱼贯进入大殿之上。将何伦救起后，蕾莉塔带领众人进入大殿旁的秘道，身后响起了菲力克斯的阴森笑声……

地下密道里到处出没着邪恶的怪物，海伦娜向蕾莉塔揭露国王的邪恶行径——不仅在王城布置了魔怪，还将洛尔卡城的小孩子捉来充当他们的食物。蕾莉塔思前想后，也觉得国王已经不是从前的国王了，他的身上到处弥布着邪恶冷酷的气息……

提示：这一关利奇的魔法攻击力很强，尽管多是二十六级，有的已会使用HELLFIRE了，杀伤力和范围都很大，所以利奇是首要的攻击目标。至于那些二十三级的余勒司的威胁倒不是很大，会的招式也不多，最后再杀就行了，另外，此战分为两个部分，中间有一次存盘机会。

激烈交战之后，七人终于杀出了魔怪占据的秘道。何伦向德雷斯提出加入佣兵团的请求，众人竭诚相邀。

第四章：费斯武会衔桂枝 伯罕解谜堕魔宫

正行走间，忽见有几名强盗正在抢劫一名村民(泰



勒），众人拔刀相助，于是一场大战展开。

打退了强盗后，泰勒上前道谢，并说自己是亚德里平凡的农夫。众人在泰勒的带领下抄近路来到了亚德里，见到村长马里奥，他为众人救了泰勒而不停地道谢，并说柯克就是那些强盗的头目，以狡猾而出名。村长为了村庄的长久平安，邀请佣兵团借着这次机会去将山上的盗匪一网打尽。德雷斯心里惦记着血之魔导士的事，正欲推辞，何伦上前将任务接了下来，于是众人整点一下行装，由村西出村上到山顶，找到了强盗的巢穴，见到柯克。双方出离洞穴，分别在草地上摆出了战斗的阵势。

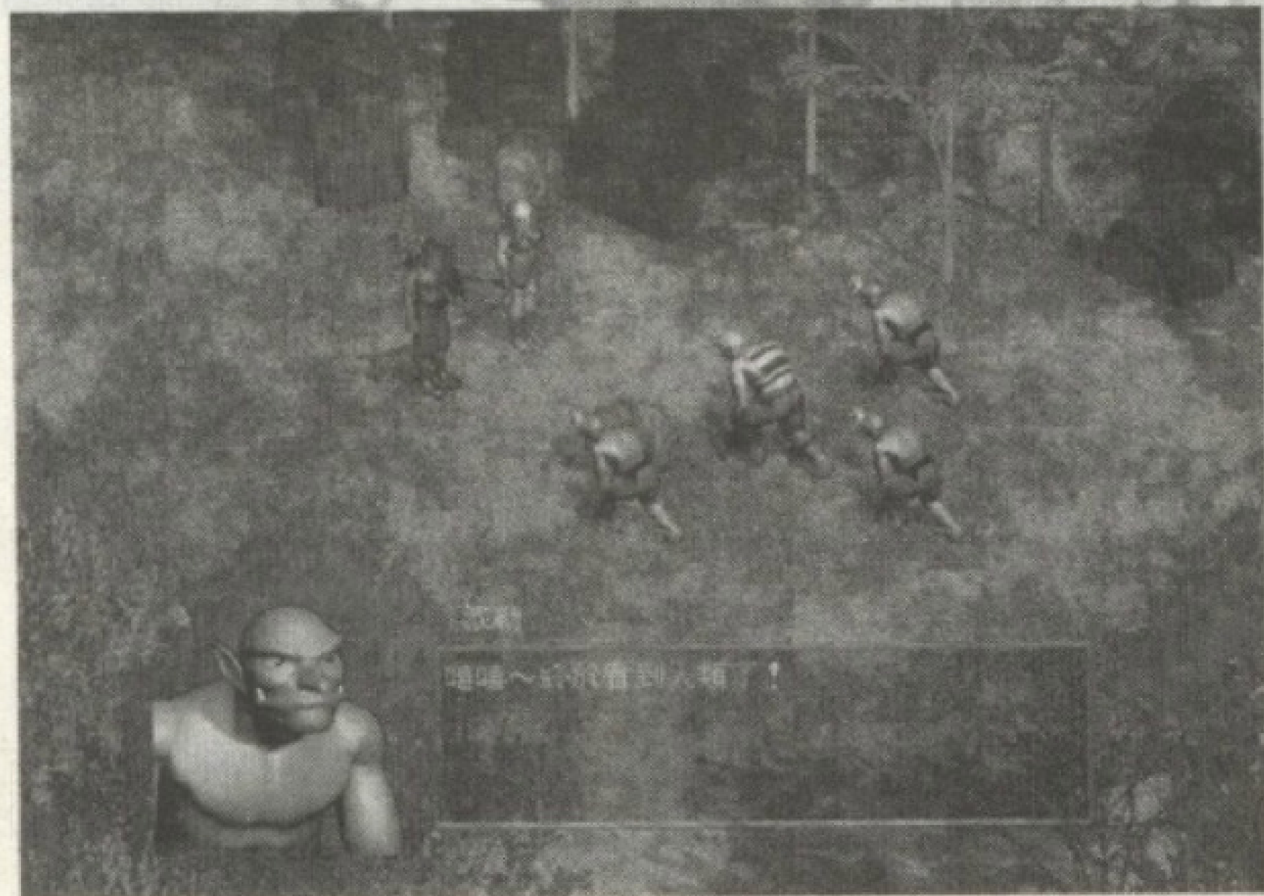
剿灭了强盗回到村里，作为答谢，村长将五瓶圣水送给了众人。众人相谢后向村长询问死亡之塔的位置，村长却对之闻所未闻，于是众人决定依村长的建议去费斯看看，听说那里每年一度的武术大赛就要开始了，或许死亡之塔的人会在那里出现。

来到费斯，见参加武术大会的人并不是很多。何伦见有个背弓的少女（莎莉亚娜）路过，便上前搭话询问死亡之塔的位置。莎莉亚娜却卖起了关子，让众人和她一起去参加武术大会。因为她的父亲从前是很有名的武士，得到武术大会的优胜是他多年来的梦想，可他却在参战前意外受伤，未能完成他的梦想，她就是来替父亲完成愿望的。德雷斯见已没有选择的余地，便决定参加武术大会，众人从东北方的栅栏处（仔细寻找！）进人了比武会场。

无数回合后，在主持人的讲解下，达克沙可佣兵团终于冲人了决赛，将和亚隆佣兵团展开对决。德雷斯没有想到对手的领袖会是个女孩子，她的名字叫艾尔娃。

战斗胜利后，莎莉亚娜的愿望实现了。然而令众人沮丧的是，莎莉亚娜并不知道死亡之塔的位置。在众人的追问下，莎莉亚娜承认她的父亲或许知道一些，因为在她小的时候曾听父亲提起过，于是众人在她的带领下赶往开普兹村。

见到莎莉亚娜的父亲雷恩后，雷恩说要去死亡之塔需先解开“阿如去波”的含义才行。于是众人决定去大陆最后的一个村庄伯罕打听一下，临行前莎莉亚娜加人队伍。



当快行到伯罕时，德雷斯明显地感到一股强烈的力量侵袭而来，预感有人埋伏在此。就在这时，菲力克斯和律里安三世出现在众人面前，海伦娜历数两人栽赃、诱捕、埋伏等种种阴谋。那两人嘿然冷笑，说真正的菲力克斯和律里安三世都已经死了，他们则是艾尔卡奈特大神和库利亚兹的手下，为了统治整个人类大陆而做下这一切，于是众人在无比愤怒中与敌军展开了一场血战。

提示：这一关敌人分为两股，注意队伍行动中不要往前冲得过快。在初期避免引发红色的奥普凯冲下来，只集中围歼七只蓝色的怪物即可。等到消灭掉了第一股敌人，再往上冲到中央去。

打败了两股敌军后，队伍前行来到伯罕。德雷斯决定向村民们打听，或许能够解开“阿如去波”的谜语。当与一男村民交谈时，他说本村的舌兰酒很好喝，这里隐喻一个“酒”字，酒者“9”也。与另外一个女村民交谈，她问德雷斯，如果他居住的村庄变成了沙漠会怎么样？这里话中隐喻一个“风”字，风字的发音和“F”差不多，两句话合起来就是“F9”——对，这“F9”就是谜语的答案。你看“阿”字的耳旁去掉两个波弧，是不是与“F9”相似呢？（反正笔者觉得有些牵强，我是费了近两个小时才将这个谜语解开的）当玩者在这时按下键盘上方功能键F9时，队伍会被一股强大的吸力吸进死亡之塔。（当然，在按键之前先要在村庄里补充一下道具物品，因为这里是游戏中最后的一个补给站了，留着钱以后也没什么用处，还是全部花掉吧！）

第五章：也敌也友皆造化 亦人亦神是传奇

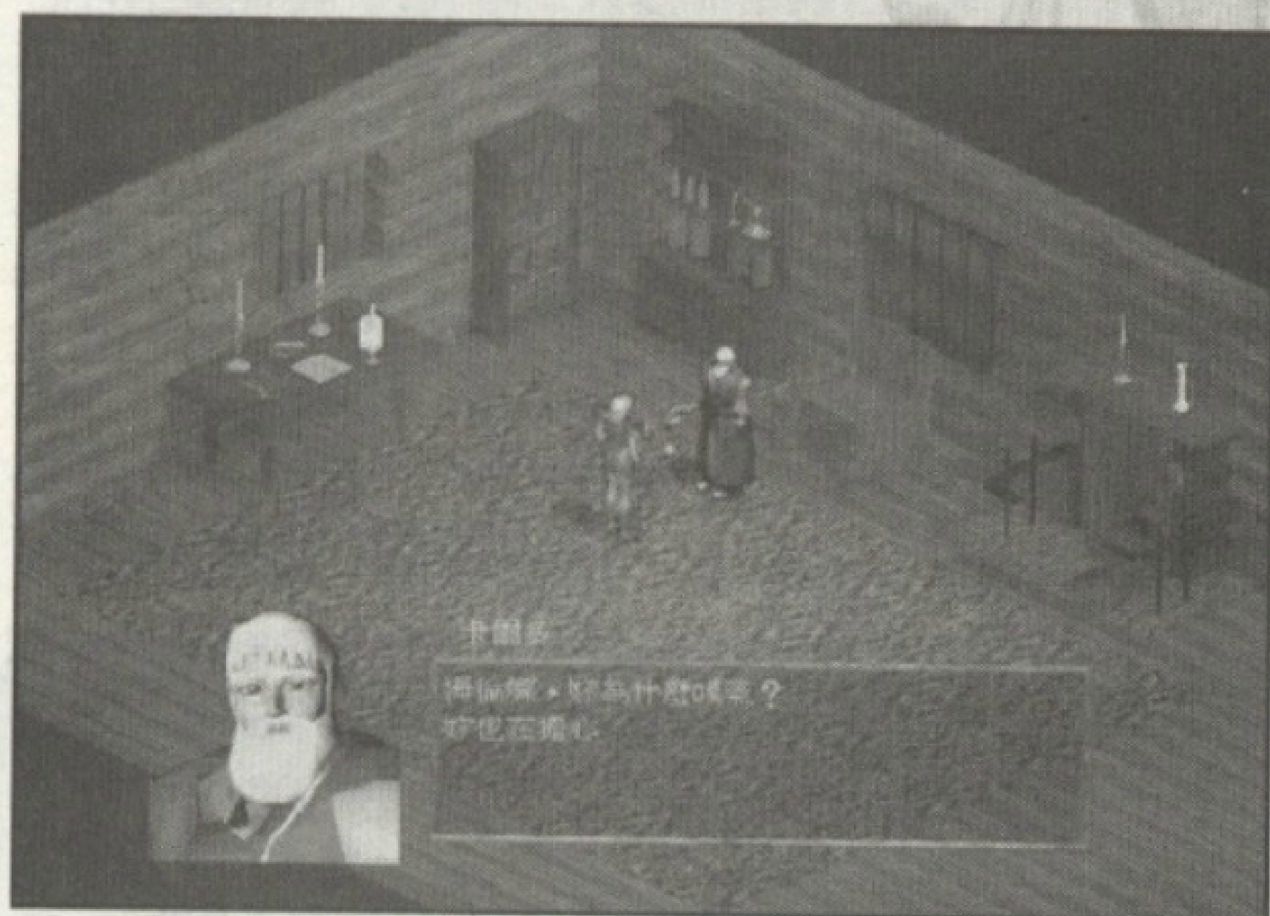
死亡之塔是库利亚兹的根据地，面对着狂扑而来的怪物，队友们皆振奋精神，全力向前，因为大家知道最后的决战时刻到了。

提示：第一层的怪物多为四十二级，在战斗中不要急着往楼梯口冲，要逐个区域来打。主要先攻击利奇，最后再解决波加，第一层打完后有一次存盘机会。到二层敌人等级升为四十四级，战斗如同第一层，主要是稳扎稳打，没有什么地

形优势和取巧方法，只要分散队伍一步步消灭敌人就行了。

来到死亡之塔第三层，很意外地这里没有魔物，显得异常地安静。正诧异间，库利亚兹出现在六芒星阵前，说世界马上就要诞生新主人了，他正在为伟大的王国做着准备。德雷斯痛斥库利亚兹的血腥手段，为了给盖尔和佣兵团的队友报仇，他率领队友冲向了这个邪恶的魔导士。就在这时，卡尔多从众人的身后出现了，在向库利亚兹怒斥了几句后，众人才知他和库利亚兹早就是死对头了，当年他们分别是光明与黑暗之神的手下。

众人拔拳群殴，在将库利亚兹打倒后，他的身影在嘿然冷笑中消失了。卡尔多说事情还没有完结，他向宙斯之神祷告着，期待着神的指示。在他的喃喃声中，众人面前现出了五位天神的身影，为首的正是创造之神宙斯，其它四位分别是智慧之神帕蒂亚娜、风之神卡罗尼斯、大地之神安德瑞和光之神阿波罗。当宙斯得知佣兵



团就是与黑暗之神对抗的力量时，称赞地说从众人的眼中感受到了特洛伊安之气（注：特洛伊安是神在人间代理人的意思）。原来德雷斯及众人宿命中就注定了要成为光明之神的特洛伊安，今天和众神的相遇全都是命运的安排，这时德雷斯才知道为什么当初卡尔多会说起命运一词。

自从神暗之战（普洛奇勒司）结束后，人类选择宙斯时，宙斯发现黑暗之神艾尔卡奈特一定会向人类报复。知道这件事情后宙斯不能坐视不理，所以安排了代理人，让特洛伊安来保护人类。宙斯说艾尔卡奈特正阴谋一件很可怕的事，他先破坏地上的居住环境，使人类社会产生极大的混乱，然后推出自己的后继者向人类报复，而能阻止这个阴谋的只有德雷斯等人，所以他们必须要尽快赶到黑暗界去破坏艾尔卡奈特的阴谋。光明之神们是无法进入黑暗界的，自从普洛奇勒司大战结束后，神暗两界为了预防互相侵略，各建立了一个强大的结界，造成只有人类才可以进去的结界。为了让德雷斯等人有能力去对抗黑暗之神，宙斯等神将自已的魔法能量注入了佣兵团的所有队员身上，并说如果这次任务能够完成的话，他们也将成为天神，成为光明之神的后继者……

众人进入了黑暗界，首先撞到的是欲望之神伊玛司，将其战败后再打战争之神亚普斯，接下来再涮破坏之神梅地卡，打败了他后不要得意，还有忌妒之神罗尼亚。在击败了这四根老油条后，众人鱼贯进入了黑暗之神的神殿。正在四下观察间，空中传来了德雷斯非常熟悉的声音，他惊讶地发现那竟是好友盖尔的声音！

盖尔真的出现在众人面前，说出了当初事情的真相。原来他早已暗中成为继承黑暗之神的人选，为了能超越德雷斯的成就和荣耀，他不得不接受库利亚兹的邀请，以接受艾尔卡奈特的全部力量。盖尔歇斯底里地诉说着，不惜以佣兵团全体成员的死为代价，以完成他邪恶的计划，众人听着怒气填膺，终于看清了盖尔的真实面目。德雷斯强压住怒火，为了不牵连其他的人，他决定自己一个人向盖尔提出挑战，而盖尔则狂妄地让众人一起攻上来。

最后的关头到了，正义的勇士们，凝聚起所有的勇气和能量吧！在合力将盖尔打倒后，盖尔呻吟着说出自己的感慨——德雷斯对他来说，是一道永远无法逾越的墙，他只是做了一场不切实际的梦。他以微弱的声音恳求德雷斯的原谅，德雷斯则内疚地责怪自己当初没有给予他充分的关心和爱护。盖尔最后恳求将他埋葬在两人曾一起玩耍过的平原上，那曾是人生中最快乐的时光……

盖尔死去了，他的墓碑就立在那棵小树下。叶影轻摇，松涛响耳，德雷斯在悲鸣的风中走向平原，将一支洁白的小花放在盖尔的墓前，心中缠绕着过去的种种美好回忆。也许没有邪恶，没有盖尔的存在，他也就不会出现在这个世上。如今和平永远地降临在这块大陆上，他和队友们全身笼罩在一片白色的光芒中，朝着空灵的时空飘逝……

神暗之战的故事就此结束，而一段友情与邪恶的传奇却在人世间弥散开来……

欢乐盒	出品公司
CDx1	载体
策略	类型
中文	语种
WIN 95	系统

总评 77

画面 ■■■■■■■■■□□

音响 ■■■■■■■■■□□

操作 ■■■■■■■■■□□

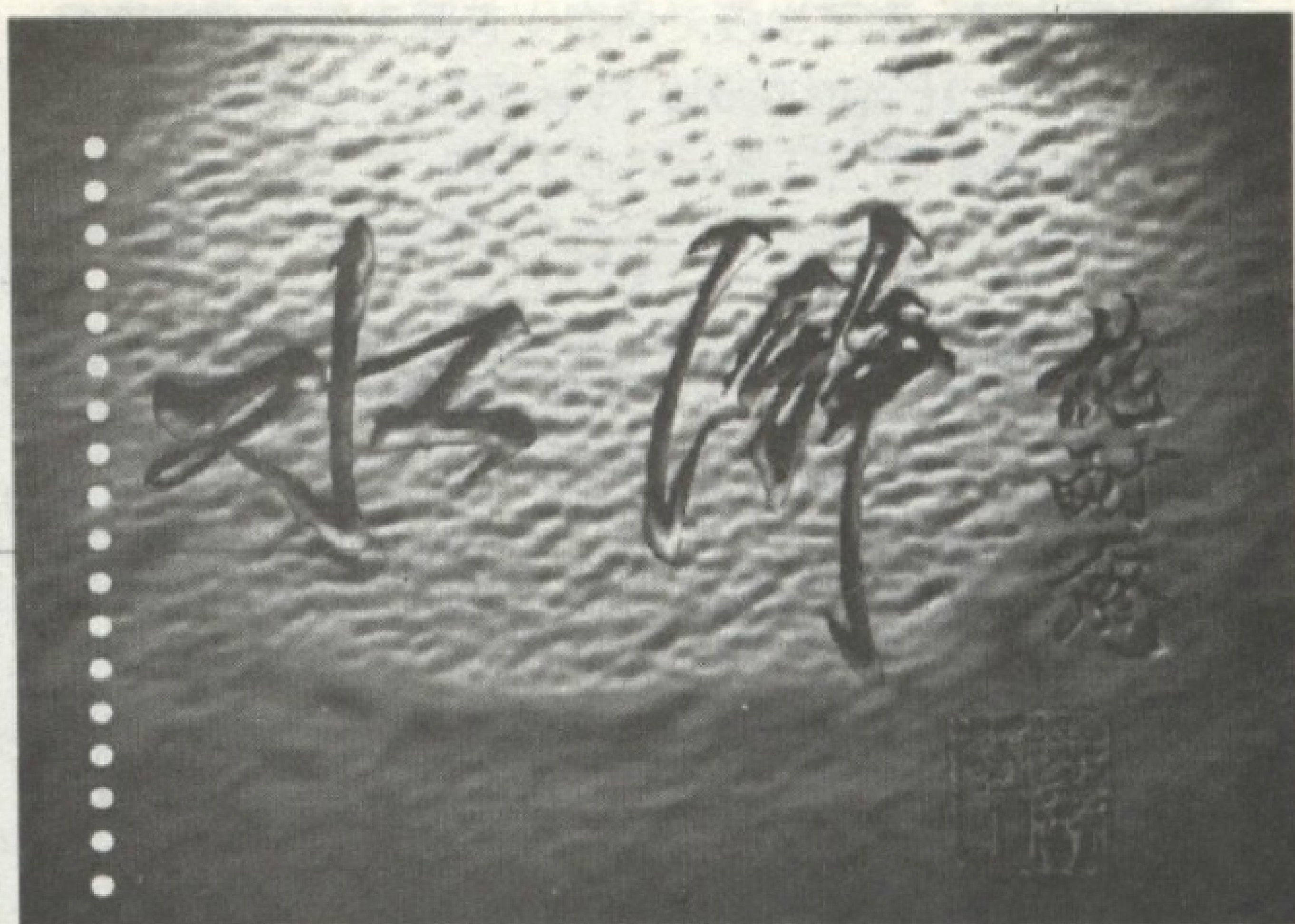
剧情 ■■■■■■■■■□□

娱乐 ■■■■■■■■■□□

好汉自述

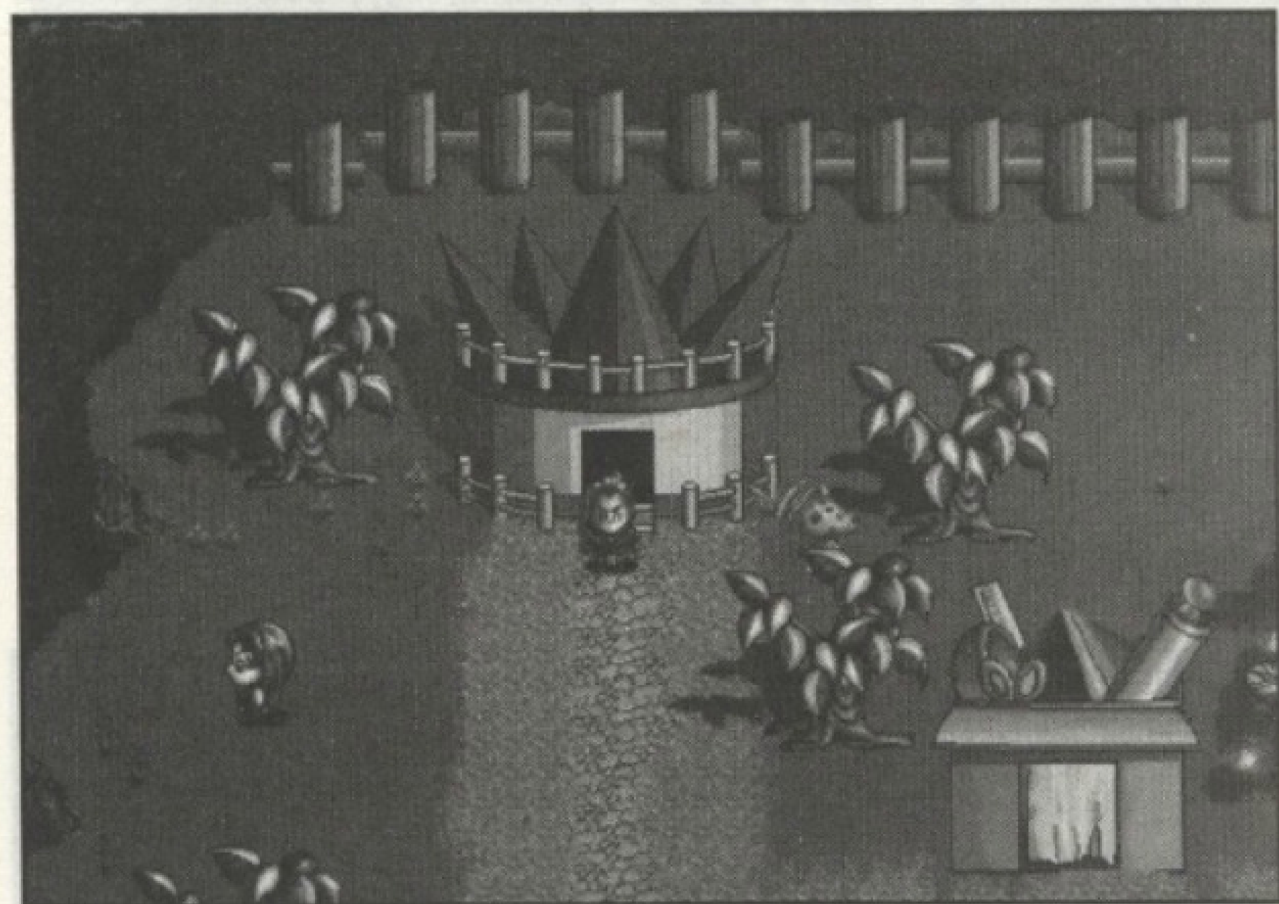
QQ系列《水浒外传》

江苏 摩恩网络



俺家老头可是个大官，和高俅差不多，不过那是很久以前的事了。只因为俺废了高家小兔崽子一条腿，被高俅告了御状，俺家老头便被罢了官。高俅又派出FBI和KGB，把俺家老头关进他家的地牢。俺可不怕什么高俅、低俅，冲到他家地牢，救出俺家老头，一路逃到了梁山泊，暂时过上了安稳的日子。

俺这种纨绔弟子可耐不住寂寞，在家吃喝过后，当然该去赌场转转了。赌场里老千云集，只可惜身上没带银子，只能站在一边，过过眼瘾。俺正和赌场老板时迁聊着，忽然来了一位讨债的美眉，是梁山黑道老大的女



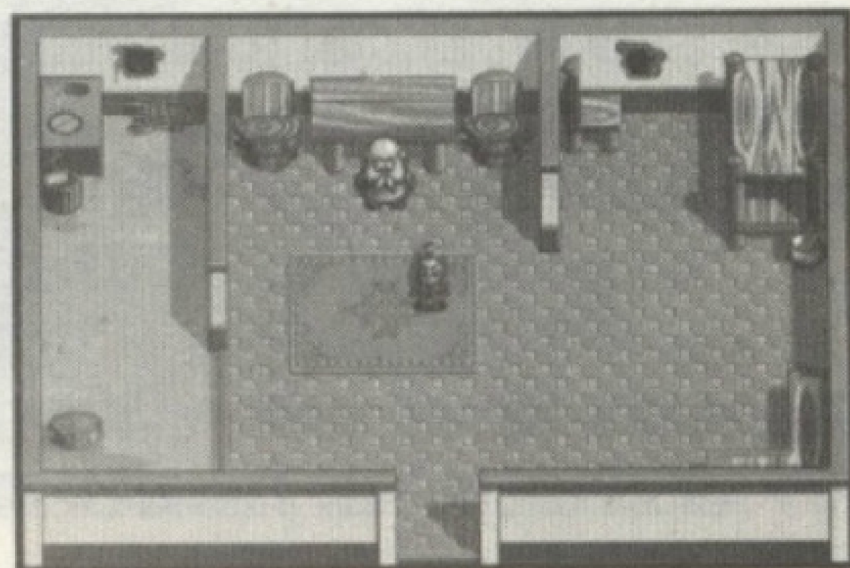
儿——燕青（？？？！！！“浪女”）。她水红色头发，褐色皮肤，蓝色衣服，很正点哎，正适合俺这种英俊潇洒、年轻有为、风流倜傥、鹤立鸡群的小帅哥。俺可不管她的家庭背景，黑道老大的女婿其实也不错。没想到，她居然对俺的一番花言巧语不为所动，转头进了一所大房子。那房子门上写了一个忠字，不知是什么黑社会场所。

俺怕什么，为了美眉，一头闯进去。刚进门，一个圆圆的东东就砸在俺的头上，好痛啊！居然有人在旁边幸灾乐祸，气死俺了。那人解释说，这里是“忠”塾，刚才为我举行了隆重的人塾仪式——天哪，人塾就这么可怕。以后呢？老师是大名鼎鼎的玉麒麟卢俊义，长的英俊，也讲义气，课讲得也很合俺胃口。

太爽了，一下课，就有人向俺收取保护费，而且很是嚣张耶，这样看来，俺阔绰的日子为期不远了。梁山泊民风果然淳朴，校霸看起来真是很瘪，我只不过吓唬了那解珍宝兄弟两句，他们就想往外窜。经过这一段逃亡生活，俺期盼这一时刻已经很久了，怎么能让这宝贵的机会擦肩而过呢？俺的义举很得人心，有个叫豹子头林冲的同学，对他俩也看不惯，站到了俺这一边。一顿痛扁，把他俩的老大给扁出来了。俺这才知道，梁山泊有四家私塾，分别是“忠”、“孝”、“贤”、“义”，四个私塾之间互相争抢生源，经常发生流血事件。四个私塾都有各自的护校队，保护自己的学生，同时也收取一些保护费，“忠”塾的护校队队长就是解珍宝的老大——鲁智深。闹腾了半天，最后说是半夜到坟场去决斗，唉！不怕僵尸吗？

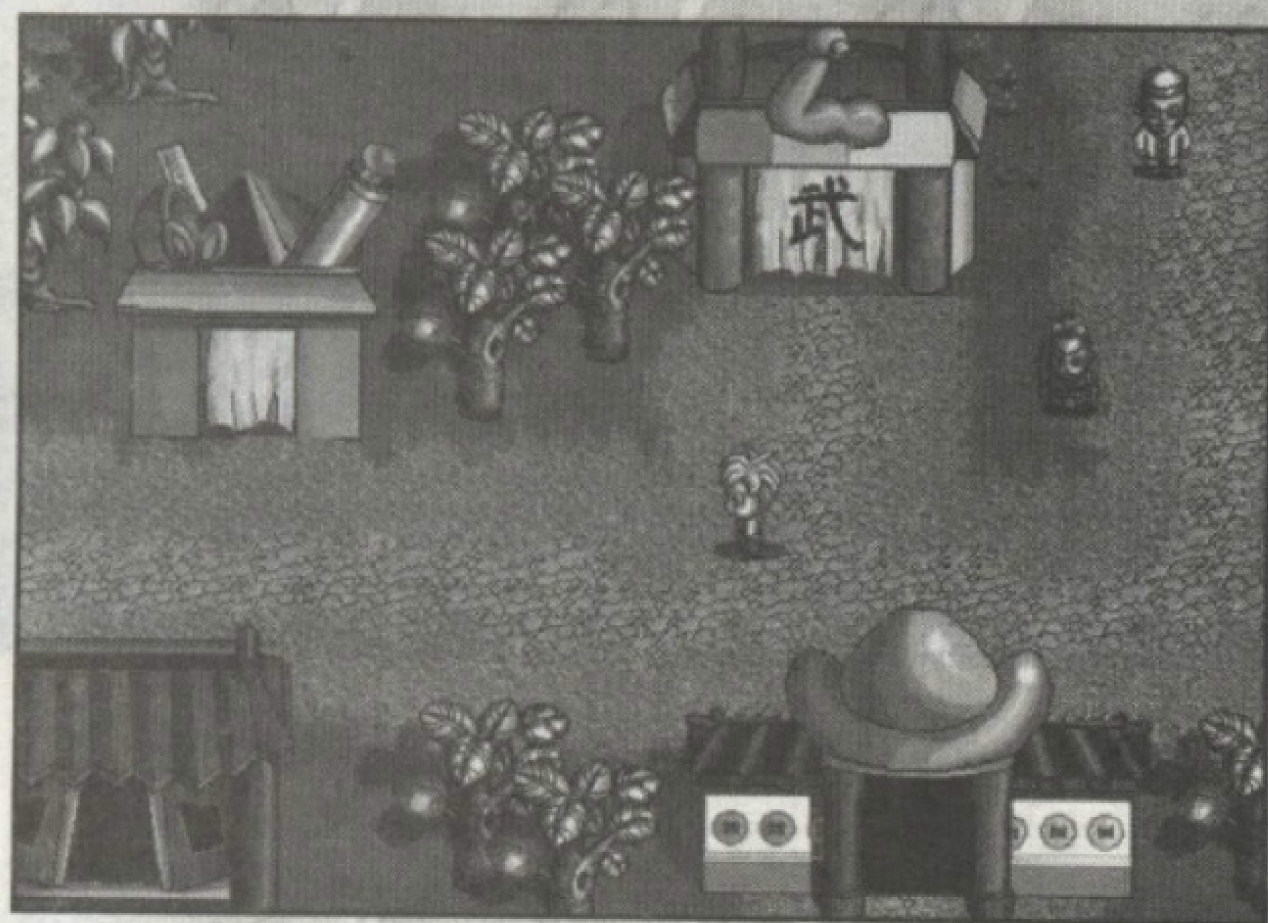
回家跟俺家老头一商量，认为这是在梁山泊扬名立万的好机会，僵尸嘛，人编出来的，世上哪有这回事儿呢？到了坟场，发现夜景真的不错哎，只可惜少了一些鬼火。鲁智深早就来了，既然人到齐了，开打吧。和鲁智深打了半天，谁也没赢，倒把僵尸给吵醒了。俗话说“人鬼殊途”，既然人和僵尸是两条道上的，那就联合人来打鬼吧。这么一闹腾，鲁智深对俺的功夫很是佩服。

俺一到家，俺家老头就对俺夸个不停，叫俺到宋镇长那儿去一趟。宋镇长很热情地接见了俺，说俺将来一定很有出息。俺很高兴，宋镇长这么一说，俺的名气就



变得更大了。到了学校，卢俊义老师对俺变得热情多了，要把宋镇长给他的风火神鸡送给俺。这可是世上独一无二的宝物啊！味道一定很不错。

今天，卢俊义老师上课介绍吊美眉的四种方法，让



我茅塞顿开，赶紧给燕青美眉写信。可是卢俊义老师不高兴了，把我扔到院子里。哼，上次课上他还说什么“学而时习之”来着。算了，看看风火神鸡吧！俺今天真衰，鸡还没吃到，就有人来闹腾。那个四只眼的花荣小子，居然敢骚扰俺的燕青美眉，看俺怎么收拾这小子。唉，真不经打，俺用一拳就把这小子解决了。燕青美眉叫俺当心一点，花荣的大哥关胜很厉害。听她关心俺，俺好好好好好好好好感动耶！而且，她还决定一直跟着俺，帮俺对付关胜，俺感动得鼻涕都流出来了。听说要对付关胜，林冲和鲁智深兄弟也加入了俺们的行列，这样，俺们成了好朋友。

把几位朋友领回家，介绍给俺家老头。俺家老头为俺多了几个帮手很高兴，但叫俺当心关胜。俺倒不怕什么关胜关败的。俺、燕青美眉，还有林冲和鲁智深，四个人，他才一个，有什么好怕。“是福不是祸，是祸躲不过”，才回学校，关胜和花荣就等在那儿了。有什么好说的，打就是了。俺在“忠”塾呆了两个月，打出了一条血路，摇身一变，变成“忠”塾老大。

当了老大，当然要有老大的样子，听说昨天学校闹鬼，当然要管上一管了。俺领着三个弟兄去守夜，闹腾了大半宿，真的见鬼了。还是林冲这小子有心计，一眼看穿装鬼的是“孝”塾派来的赤发鬼刘唐。刘唐这下可惨喽！为了争夺四个进京比武的名额，“孝”塾居然如此卑鄙，派人来装鬼，实在是太可气了。俺好不容易盼来的进京报仇的机会，怎能放过！

“孝”塾果然预谋已久，派了阮小二五七守在门口。俺们也不客气，把他们仨一个一个打发了。“孝”塾的校长公孙胜很嚣张，居然一点都不怕俺们唉，这老小子。俺们和他打成一团，打到最后，俺才发现俺们打不过他，姜还是老的辣。俺要去找高人学功夫，学好了再找他算帐。

高人隐居在镇南山，见到高人，发现他真的很高很高哎，比奥尼尔还高不少。不过，他倒很糗，被俺们扁了一顿。上当，连俺们还不如，也叫高人！还是去五台山吧，那儿一定有真正的高人。到了学校，向卢俊义老师退学，他居然不答应，说什么“生是‘忠’的人，死是‘忠’的鬼”。老小子，居然敢挡俺的路，扁！@#$%^&*哇！卢俊义老师深藏不露，身怀绝技，打不还口骂不还手，是真正的高人，打得俺只好使出“饿虎扑食”的绝招。早知身边有如此高人，还去五台山干什么。

俺们四个就在卢俊义老师的指导下进行特训，效果很显著。过了两天，公孙胜送来一封信，向我们赔礼道歉，还关闭了“孝”塾。看来这老小子一定是听到了什么风声，害怕俺们报复，躲了起来。但是有人就没他那么明智了——“贤”塾的校长行者超人武松又来找俺们的麻烦。花荣被“贤”塾的人扁了一顿，又带来了一封信，信上要我们参加柴进的赛猪大会。还是卢俊义老师见识多，让我们到彭屠夫那儿找一头好猪，去和柴进比赛。

彭屠夫那儿没有好猪，不过他告诉我们，好猪在城西的野猪林。野猪林里果然有一头聪明勇敢、善解人意的猪，它一眼就看出鲁智深想把它吃了。追了它半天，再讨价还价，最后在野猪的提示下，到铁匠那儿找了一个捕猎的夹子，才得到了这只聪明勇敢、善解人意的好猪。卢俊义老师也很高兴，但他有事要外出，看不到赛猪大会的盛况，真可惜。

带着这只聪明勇敢、善解人意的好猪来到城北十八盘，和柴进赛猪，他的蠢猪怎么能和俺的好猪相比呢？赢了之后，俺们决定和好猪开个庆功会，内容大概包括肘子、里脊之类的，好猪真是善解人意，怎么也不肯答应，作了叛徒，让柴进来罩它。柴进很不知好歹，居然要摆野猪阵来对付俺们。正好俺们饿了，一起追到了“贤”塾，去找猪吃。猪就是猪，柴进也比猪强不了多少，都是挨扁的货。

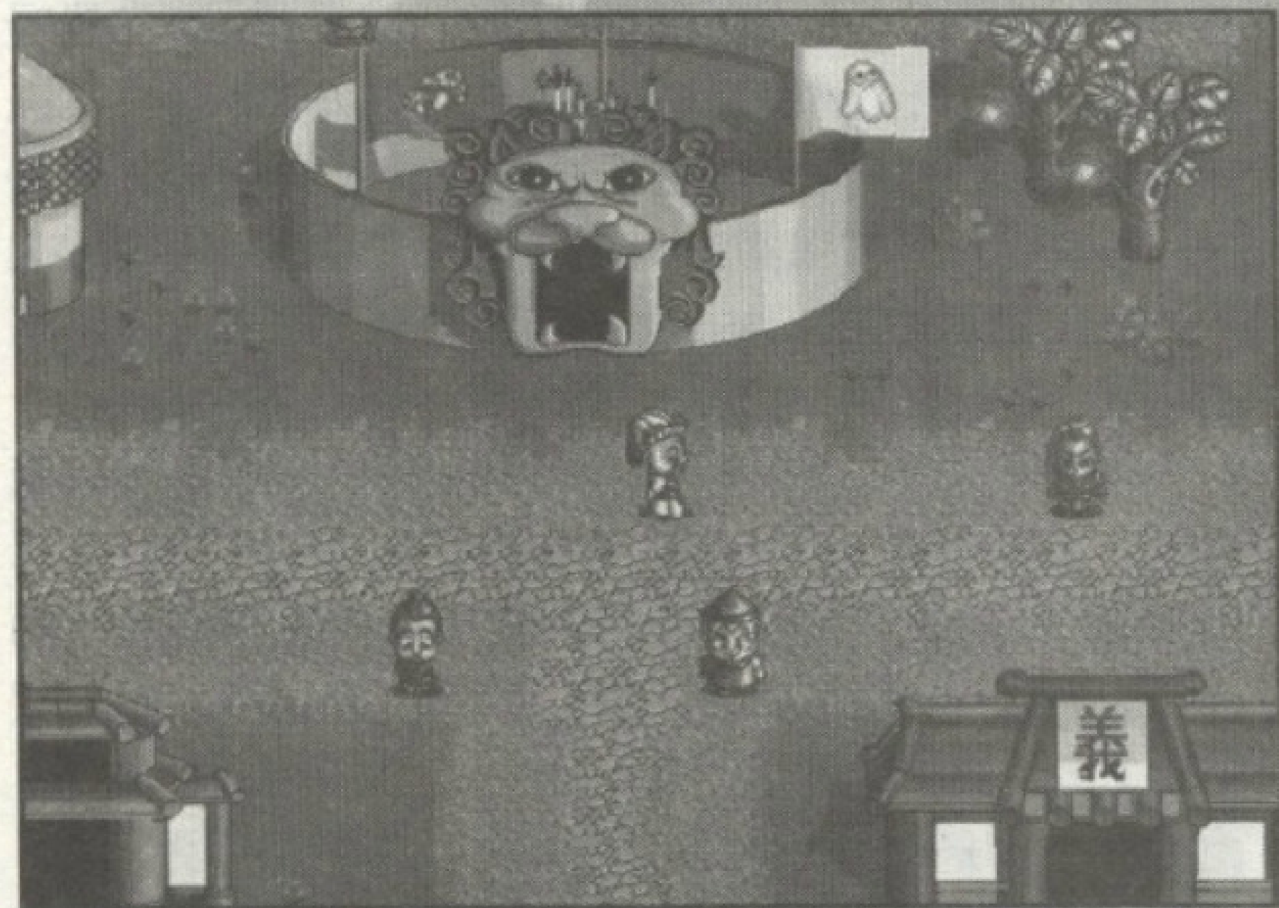


可俺们就是没有口福，行者超人武松突然出现在俺们的眼前，俺们可不是超人的对手，被他扁得七荤八素，很惨很惨的。他还为此召开一系列记者招待会，大肆宣扬，让俺们很是没有面子。不过，武松做得也太绝

了，激起了某些人的不满，卢俊义老师当年的情人王婆，就是其中的一个。她告诉我们武松每天要到华清池去洗澡，复仇的计划就这样形成了。

华清池就在城西，武松也在那儿，而且由俺生花的妙笔也在那儿。这下，没面子的成了武松。这小子挺知趣，签下了俺早已准备好的不平等条约，换取了他精美的写真集。好事成双，武松还没打发完，卢俊义老师又叫燕青带来了一封信，说他找着了梁山泊藏宝的线索。哈哈，太爽了。

总有些爱出风头的人，去做一些不自量力的事，“贤”塾的朱武就是这种人。他自以为有一张能说会道的朱嘴，就到处搬弄是非，居然想拉拢俺们到他的“贤”塾，真是不想过了。不过，他倒是挺会察言观色，窜得挺快，不愧是“神机军师”，少挨了一顿揍。李逵和李

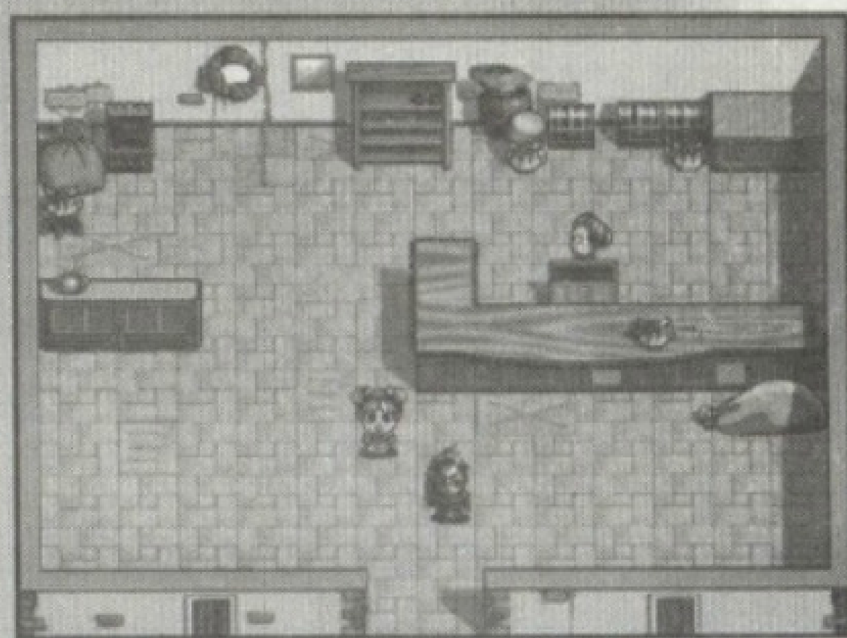


鬼兄弟也来了，和朱武不一样，其实他们并不是真的愿意来这儿，而是被行者超人武松逼来的。俺很同情他们，他们来这儿，只是帮俺们增加经验值。

下面发生的事情，简直是一部经典的爱情小说。可能是为了吃更多的叉烧包，俺们鲁智深兄弟对卖人肉包子的孙二娘一见钟情。孙二娘好象也很喜欢俺们鲁智深兄弟，恨不得把他一口吃了，这不，在她家院子里正磨刀呢！等俺们到她家时，鲁智深兄弟正心满意足地躺在地上，身上还“穿”了一条时髦的绳子。俺们很残忍地破坏了鲁智深兄弟为爱而死的计划，不过他的初恋倒因此而有了转机，这也不坏。

现在，俺们觉得行者超人武松很让人烦躁，干脆冲到“贤”塾去，把这小子扁一顿算了，报报上次的仇。经过这几天的训练，俺们EXP增加了不少，行者超人武松已不是俺们的对手了。这老小子终于知道了俺们的厉害，看他以后还敢不敢来胡闹腾。“贤”塾就这样也被灭了，剩下的只有小小的“义”塾了。

卢俊义老师回来了，得到了藏宝图的确切线索，让俺们到快活林去找一找。快活林就在野猪林的西边，风光旖旎，能住在那儿一定很快活。不过，藏宝图给一层层的机关挡在了后面，见不着快活林的风光，一定不快活。俺们先后闹腾了三次，找着了一张纸，俺觉得这一定就是藏宝图，因为上面写着清清楚楚的五个字——“我是藏宝图”嘛！



可是问题又来了，藏宝图上那么多字，俺们只认识那五个，卢俊义老师也一样。不过，还是卢俊义老师经验丰富，叫俺们去找宋镇长，他是博士，一定能把藏宝图破译出来。宋镇长博士也不是很清楚上面写的是什么，说要研究研究、查查字典。这么来看，藏宝图一定是真的了。昨天，俺家老头说他拜访过宋镇长，觉得宋镇长是个老奸巨滑的家伙，俺今天倒没觉出什么来。回到家后，俺家老头说俺们年幼无知，被宋镇长博士骗了，俺也不知是真是假。

居然有人敢在俺们“忠”塾门口伏击俺们，真是吃了熊心豹子胆。原来是“义”塾派来的小杂碎蒋敬和吕方，这种伏击实在是太逊了，根本不是俺们的对手。一气之下，干脆直接冲到“义”塾去，把他们灭了算了。“义”塾的副塾长戴宗烦得很哎，屁话罗嗦了一大堆，不知史进平时是怎么忍受的。这老小子外号叫“神行太保”，被扁之后，窜得果真很快，还会使蜀山派李大侠的“金蝉脱壳”大法，一会儿就不见了。

俺们可是有头脑的，直扑最偏远的山神庙，把躲在那儿的史进和戴宗逮个正着。史进的纹身很漂亮，比鲁智深的还好，这可把鲁智深兄弟惹火了，扁！结果很庸俗哎，又是打完之后发现了主谋——宋镇长为了独吞宝藏，把进京的四个名额给了“义”塾，让史进暗杀俺们。但他只是奸而已，还不够滑，找了这一群笨蛋，不然，俺们的一世英名差点断送了。

老奸巨滑的宋镇长早就躲起来了，俺们一阵好找，才在他家找到了隐藏的密道。还是俺家老头看人准，密道都准备好了，看来他别有用心，早有预谋，真不是什么好东西！既然他不能让俺们从这个世界上消失，那就让俺们叫他从这个世界上消失吧。打完之后，仔细搜搜，才发现这老小子把藏宝图藏在了鞋子里，好恶心呀！好在他已经破译出了藏宝图的秘密，还标在了图上。

俺们根据图上的标注，直扑轩辕山藏宝洞，那儿果然藏有国宝——大熊猫。他说他是宋太祖的宠物，为宋

太祖看守藏宝图。俺们可不管三七二十一，什么国宝，扁！抢到了藏宝图，俺们再根据图上的标注，直扑莫愁湖。在湖畔的密洞里，发现一个戴眼镜故作斯文的眼镜蛇，它也是宋太祖的宠物，为宋太祖看守藏宝图，扁过之后，找着了第三张藏宝图。俺们再根据图上的标注，直扑仙人山恶鬼洞。那儿也有国宝——金丝猴，那儿还是得打一架，那儿仍有藏宝图。俺们还是根据图上的标注，直扑芦苇荡。啊！俺们终于找到了一张纸——宋太祖的便条，他向俺们表达了深深的歉意"……！@#$%^&*……"（此处省去五千字）。

回到"忠"塾，卢俊义老师知道经过后，却骂俺是笨蛋，说那便条是宋太祖的真迹，很值钱很值钱的。俺挺后悔，早知如此，就不把那纸条撕得稀八烂，再踩上十几二十脚了。

宝藏的事就这样平淡地结束了，比武大会的日子到了，由于俺们已把另外三个私塾灭了，于是又有少华村和寿春乡的老百姓吵吵嚷嚷地跑来参加。早知是这样，还不如把那三个私塾留下来。少华村派出了一群美女，叫红颜祸水华击团，寿春乡派出了平原四虎渔樵耕读四大将，俺们可不怕，一会儿就摆平了。这么轻松地拿到了准考证，倒有些失落的感觉。

好事多磨，在学校门口被一个小乞丐撞了一下，准考证不见了，倒多了一张条子，叫俺们到酒店去。好嚣张，居然敢戏弄俺们，俺倒要看看是什么虫子在跳。一进门，就觉得这酒店准是个黑店，俺们小心提防，才没有上当。闹腾了半天，才知道是公孙胜一家在捣鬼，又闹腾了半天，让他们一家去见了鬼。



祸不单行，家里来了杀手，把俺家老头绑架了，目的是想要俺们的准考证。俺们展开了人质营救的行动，并一举取得了成功，这引起了国际社会的关注，把这作为和恐怖分子斗争的典型战例来研究。杀手孔明亮兄弟，打人水平不高，挨打水平不低，严刑逼供也没有什么结果。俺们只好放虎归山，再偷偷跟在他们后面，一直跟到了赌场。孔明亮兄弟是时迁的手下，时迁是王伦的手下，王伦是高俅的手下，也就是说，高俅又来找俺的麻烦了。一阵痛扁之后，时迁告诉了俺们一些内幕，说是比武大会的冠军将被选做驸马和膘骑大将军，高俅想让他的儿子成为唯一的种子选手和参赛选手，所以才四处抢夺准考证。俺们义愤填膺，一定要揭穿高俅的阴谋！

临走之时，卢俊义老师要对俺们进行最后的考验，这次，俺一拳就打倒了他，看来俺们的水平确实在战斗中得到了极大的提高。俺满怀信心地去京城参加武状元大会，可路上也不太平——先是在少华山卷入了黑道老大和良家少女的自由恋爱，弄得自己里外不是人；后来又在景阳冈遇到了高俅派来的"拦路虎"，让它没当成"御猫"；又后来在龙门客栈打跑了放迷烟的金镶玉，叫她也没法依靠高俅的庇护在京城办红灯区了。还有清河县县长是高俅的结拜兄弟西门庆，也被俺扁了一顿。就这样，俺们突破了王伦布下的三道防线，到了京城。比武大会官僚得很，和报名处的官员罗嗦了半天，憋了一肚子火。客栈老板居然敢宰俺们，一气之下，干脆住霸王店。

高俅的儿子高球球被俺打断了另一条腿，其他三位弟兄也顺利过关。接下来的比赛一切正常，俺先是轻松击败了林冲，又莫名其妙地战胜了鲁智深，最后又一不小心输给了燕青。但由于高俅在皇帝面前又进了谗言，导致冠军的位置空缺，俺们四人只得悻悻返回梁山泊。其实俺在琢磨，万一俺的燕青美眉当了驸马，俺怎么办？

得罪了高俅，俺们只得连夜赶回梁山。听卢俊义老师说，高俅已发大兵来袭，正驻扎在城外。在卢俊义老师的建议下，俺们决定杀了高俅造反，即使不能流芳百世，也要遗臭万年。于是，俺们趁着月黑风高，夜闯敌营，找高俅算帐。高俅的防卫很菜，不过高俅倒很难缠，闹腾了大半宿才解决掉他（爆机了，好痛快啊！）。

当朝廷得知太尉高俅被俺们几位少年英雄围歼致死，认为有损国体，举朝皆惊。当朝皇帝宋徽宗赵佶发下檄文，发兵梁山泊，想消灭俺们。消息一出，梁山泊镇上居民无不愤慨万分。此时已是天下大乱，民不聊生，各地造反组织纷纷拉大旗扯虎皮揭竿而起，犹如雨后春笋。梁山泊在俺们的领导下，成为了这其中最具影响的一支……

智冠	出品公司
CDx1	载体
角色扮演	类型
中文	语种
DOS	系统

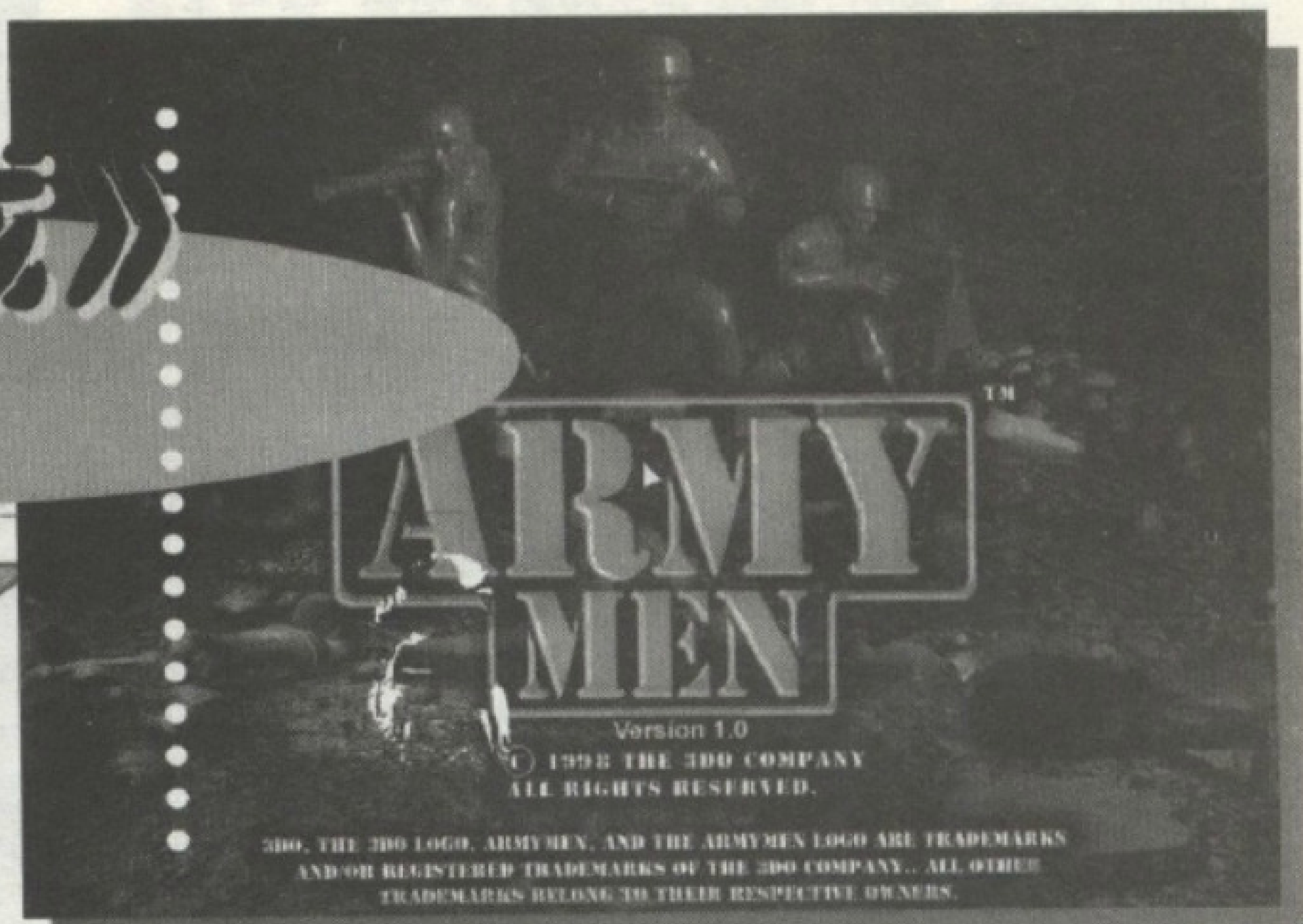
总评 77

画面、音响、操作、剧情、娱乐

《玩具兵大战》

战地手记（上）

广西 Titanium



“hello,I'm Ti……”（众人：“大胆！竟敢用鸟文？！扁他！”Ti:“是是，小的该死，小的该死。”）“各位，我是 Ti，Green 共和国的一名随军记者。想必各位都知道，战争狂人 Tan 将军的军队正在疯狂侵略我们美丽的 Green 共和国，在这场保卫家园的战斗中涌现出了许多英雄人物。我作为一名战地记者，有幸随战斗英雄 Sarge 中士一起执行了几次秘密任务，下面你要看到的便是我在这几次任务中的笔记：

4月1日，晴（行动代号：Catus Flats）。Sarge 中士接到了一个命令，我们马上就出发了。命令要求我们到达位于 B2 的一座小木屋（见图一，图中圆形为敌士兵，带白点矩形为敌车辆，三角形为敌火力点，实箭头为 Sarge 行进路线，虚箭头为敌行进路线，菱形为重要目标，下同。）。



图一

我们刚进入战区，F1的弟兄们就跟敌人接上火了，Sarge 拉了我一把说：“快走，我们还有更重要的事要干。”话音刚落，前面的小木桥上就跑过来一个敌人，Sarge 解决掉他后我们快步跑过木桥，打发掉另一个敌人，捡起地上的喷火器、药箱和自动来复枪，沿着地图上指定的路线前进。在转过一间木屋时突然有两个家伙向我们射击，用喷火器打发掉他们后再干掉小木屋前的一个家伙，顺利到达指定地点。

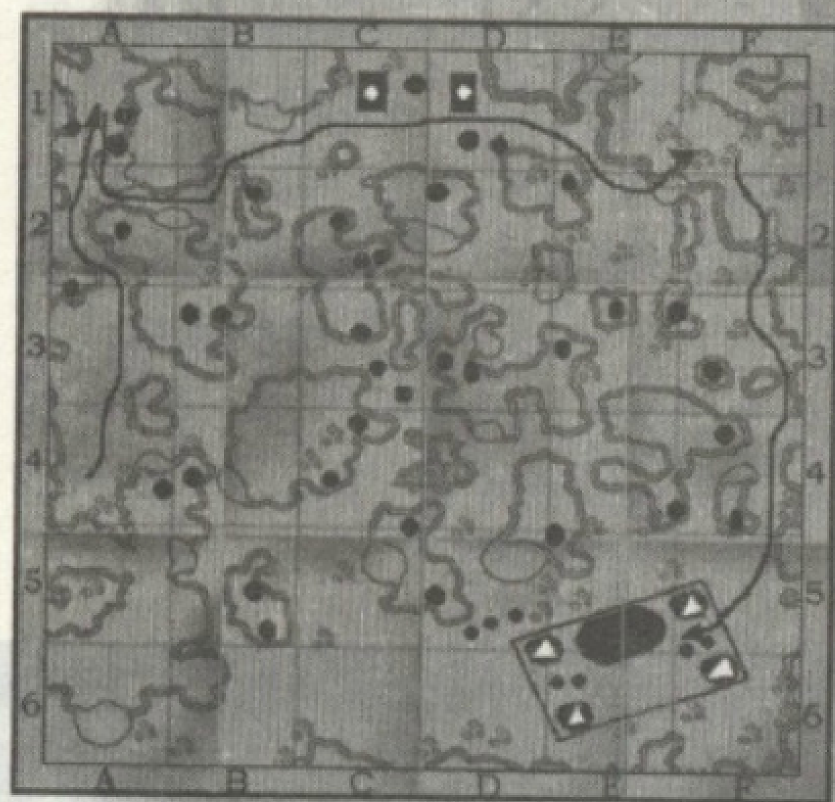
我们还没来得及休息，第二个命令就来了：有一个蓝军的间谍带有一份重要的情报，我们的任务就是把情报夺过来，不让它落入 Tan 的手中。刚接完命令，就有两个不怕死的家伙冲过来，送他们见上帝后旁边的门里又冲出一个，修理完这个家伙后我们联络侦察机收集了一下情报，发现那个由两个敌人士兵护送的蓝军间谍正向我们走来（图一虚箭头所指方向），我们用一场漂亮的伏击战从间谍那里得到了情报，沿来路安全返回小木屋。



这时第三个命令又来了，上头要我们把情报安全送到位于 F4 的我军基地，并告诉我们要利用 A5 处的一辆我军坦克。坦克？真是太好了。我跟着 Sarge 沿着地图上的路线走，路上只碰到了零星的敌人，倒是在停坦克的地方有四个敌人看守，Sarge 用手榴弹一次一个把他们解决掉后炸开了木栅栏，我们从缺口进去，开动坦克沿着指定路线前进。一路上敌人不少，但他们

的来复枪对坦克简直没有杀伤力，只能眼睁睁看着我们开过去，在那条长长的木桥上有一辆敌人的吉普车想螳臂当车，被我们辗了个粉碎，只有桥头的火箭筒兵做了点有力的抵抗，摆平他以后我们顺利地完成了今天的任务。

4月2日，晴（行动代号：Mesa Valley）。上级分析了我们带回来的情报，结论是Tan正在寻找一件秘密武器，必须阻止他们。我们今天的任务就是拿到开启秘密的一把蓝色钥匙。行动开始了，我们捡起地上的物品向北跑去，那里有我们的一个正遭受进攻的兵营，给我们的第一道命令就是解救那里的我军士兵。我们一路上几次遭到敌人攻击，不过这帮蠢货的准头也太差了点，居然一枪也没打中。我们一路小跑来到兵营前，只见三个敌人正躲在石头后面疯狂射击，Sarge三下五除二解决掉他们后，大喊一声："跟我来！"那几位同志马上就加入了我们的队伍。



图二

上级要求我们把他们带到位于F1的另一个兵营去，而我们对这个地区的敌人分布情况一无所知。正在我着急的时候，Sarge拿出步话机："我是Sarge，我需要对本地区进行空中侦察。"这招果然有效，几分钟后我们就拿到了敌人的布防图（见图二）。天！敌人到处都是，简直无懈可击，如果硬冲的话定会有重大伤亡，何况有消息说地图上标出的"热点地区"还有火箭筒兵和迫击炮兵，而C1和D1地区又各有一辆敌军坦克。怎么办？只见Sarge镇定地呼叫来空中打击，一次一辆把坦克给做掉了。结果C1和D1地区反而成了敌人的防守真空地带，我们轻松地到达了指定地点。

上级这次命令我们到位于E5的敌军要塞中夺取蓝色钥匙。好了，这回才是重要的，我们捡起迫击炮和随身急救包，开动坦克沿着最右边一直往南走，路上消灭掉几个敌人的了望哨。一进入F5地区我们就下了坦克，巧妙地在敌人射程以外用迫击炮击毁了敌人设在F5和F6地区的两个地堡。再次回到坦克上，用坦克炮轰开铁丝网，迅速打死敌人的迫击炮兵，轰开要塞中间的大地堡，下坦克跑进大地堡中。至于另一个迫击炮兵，我们没多理会他，只是快步捡起钥匙回到坦克上，按原路回到F1的兵营。哈，今天的任务也并不困难嘛。

4月3日，多云（行动代号：Winding Canyon）。今天的任务似乎有点特别，上级要求我们和位于A6地区的一辆半履带车接头，看起来似乎并不困难，直到接到侦察机发来的报告后我们才清楚问题的严重性，这个地区至少有六辆敌军坦克！（见图三）



图三

一开始还是老规矩——捡完所有的箱子后走下土坡，灭掉两个家伙，走进门去再打死另一个。"小心！前面有一辆坦克在巡逻！"Sarge提醒到，我一吐舌头，被坦克轰一炮可不是好玩的。我们隐蔽在一幢房子后面，Sarge拿出迫击炮对准坦克就是一下，坦克翻了个底朝天，看来它再也不能发表什么高论了，不过那里面的两个小兵还是有点不服，Sarge立刻用来复枪"说服"了他们。然后我们又跑到D2的墙边顺手轰掉了一辆停着不动等着挨打的坦克。从C3处的拱门走进中央大院，向右走灭掉两个小兵，Sarge在D2的拱门下埋下5颗地雷，走到C3地区时干掉一个小兵后发现有

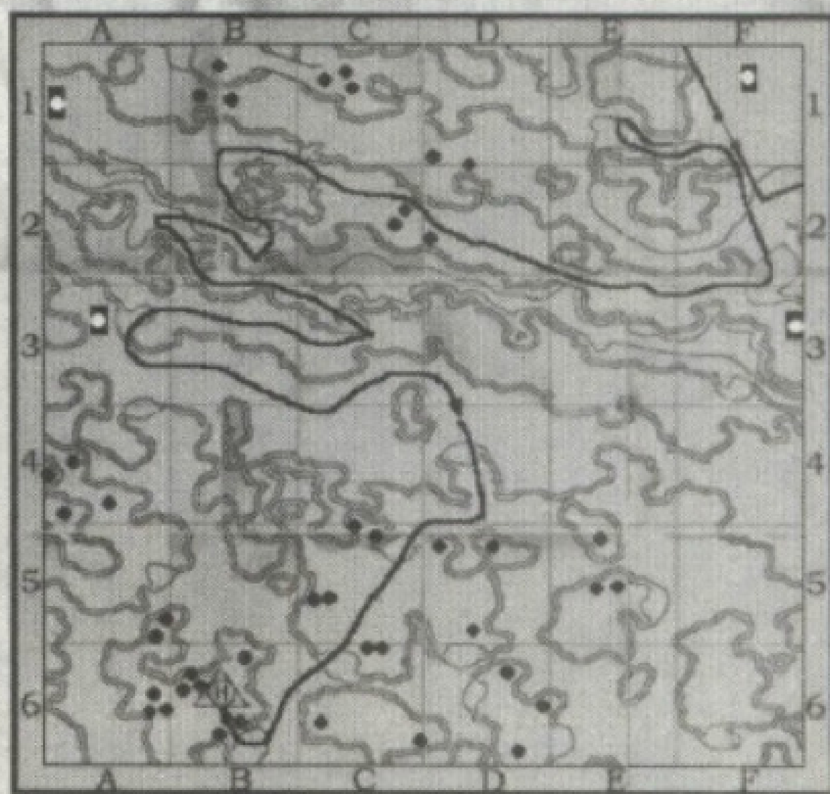




一辆坦克一动不动地停在井边，我们见它那么给面子也就给了它一颗迫击炮弹做回礼。这时Sarge又在E4的拱门底下埋了5颗地雷，看见我不解的样子Sarge只是说："等一会儿你就会明白了。"不久路上又出现了巡逻坦克，连续摆平两批巡逻坦克分队后我们将地图上标有叉的拱门轰塌，再次在B5左边和C5左下方的两座拱门底下分别埋雷，做完这一切后我们才前去位于A6的接头地点等待下一道命令。而这道命令竟是要我们协助半履带车去D4的银行夺取金币（小偷？强盗？《凯利和他的朋友们》？）。好吧好吧，反正上面说什么就干什么吧。

我们带着半履带车回到E4地区，把银行轰塌后就等着看好戏。我们的士兵在来回搬运金币，而大批敌军则想来歼灭我们，结果不是被已经塌了的门挡住就是踩上了地雷，这一踩不打紧，居然连埋雷处的门也给炸塌了，被压死的比被炸死的还多，还压坏了两辆坦克。"原来如此。"我不禁佩服Sarge的高明，现在我们唯一能做的就是跑到C6的拱门边看看有没有敌人溜进来。不久钱就抢……不，是装完了，我们护送着半履带车离开了这个是非之地。

4月4日，雨（行动代号：Casa Plastica）。今天上级让我们好好休息一下，我实在不能平静，便继续记述我昨天没来得及记下的战斗历程。昨天我们护送半履带车出来以后，上级再次命令我们护送半履带车到D4与蓝军接头（见图四）。接到命令我们二话没说就开始行动了。先把面前能捡的都捡起来（今后如不加说明都是这样），这时F1区竟出现了一辆坦克，我们以迅速的动作用迫击炮轰塌了拱门，也压坏了坦克，这时我们发现可以沿墙边走到F2区去，顺便把F3区的另一辆坦克给做掉。然后一直向左走，过桥后不久敌人就开始空降了，Sarge赶快呼叫侦察机，用空中打击击毁了A1区的坦克，顺手消灭了几个敌人伞兵后再次与半履带车会合，然后半履带车继续走它的路，而我们则抄近路从A1区到A2区，用迫击炮解决了A3的最后一辆坦克。看来已经没有什么能对半履带车造成较大威胁的敌人了，况且我们也不想冒险，通过C3区和A3区的捷径后我们先于半履带车到达接头地点。

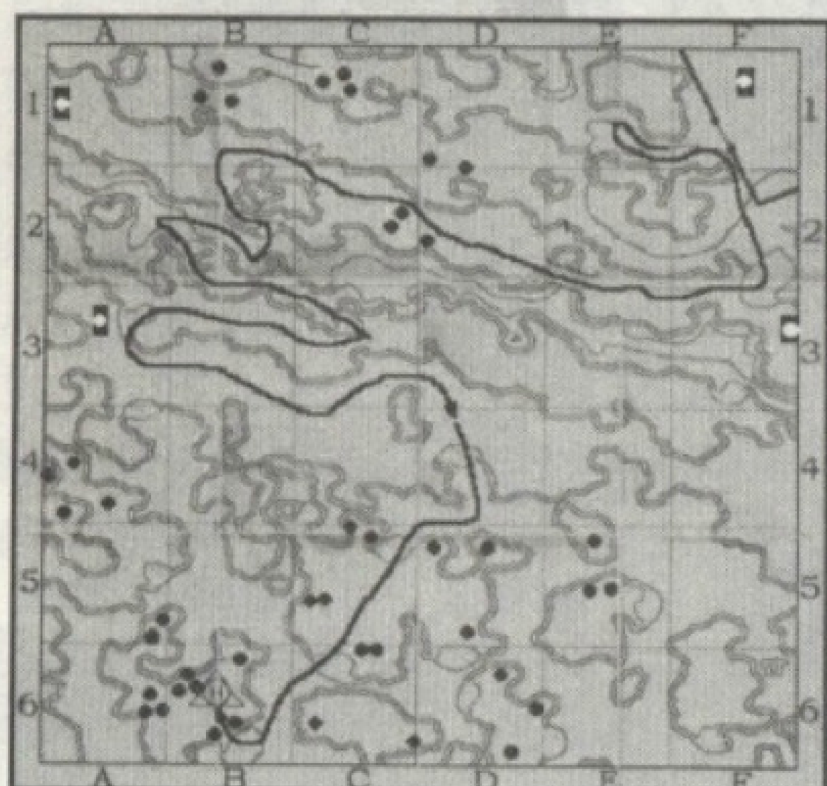


图四

不久半履带车也来了，拿到蓝军士兵留下的情报后我们得到迅速离开此地区的命令，只要到达位于B6的直升机停机坪就会有直升机来接我们。可是一路上敌人重重布防，停机坪还有重兵把守，没办法，硬着头皮上吧。沿着地图上标明的路线走，先打发了D5区的两个小兵后正想向前走，突然听见"轰"的一声，好险！原来前面还有一个敌人的迫击炮兵！我们一边"冒着敌人的炮火前进"一边开火，击毙他以后D6区的敌人又上来凑热闹，一并解决掉他们。到达C5区时我们忽然受到三面围攻，好不容易解决掉这伙敌人，Sarge也受了伤，幸好不是太严重，这次我们再也不敢轻敌。Sarge呼叫侦察机探明了B6区的敌情后连续两次呼叫空中打击对B6区进行了地毯式轰炸，然后我们以迅雷不及掩耳的攻势清理了那里的残敌。当来接我们的直升机到达时，我们已在风中等候多时了……



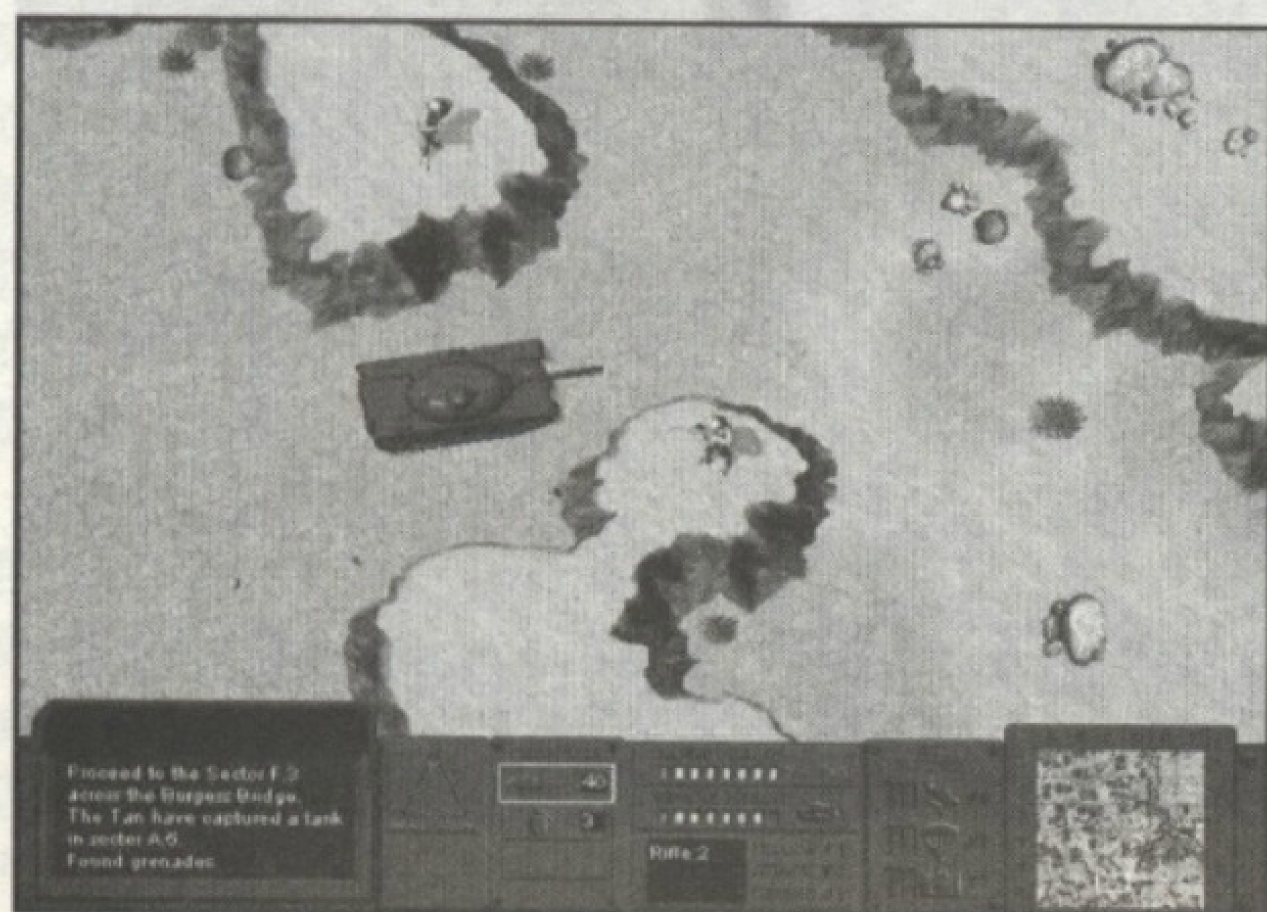
4月7日，多云间阴（行动代号：Logging　Camp）。经过三天的休整后我们又踏上了新的征途。由沙漠来到丛林山区，我的心情不禁有了一点好转，但战况不容乐观——我们的一批部队被敌人包围在B1区（见图五），他们就快顶不住了，为了拯救他们的生命，Sarge和我受命出发，我们的任务是尽可能将他们安全带回F4的战地医院。行动开始前我们就得到情报，在F5区有一批敌人部队，背后的敌人当然要先清除掉。



图五

我们先向下走，过桥后干掉一个藏在树后的手榴弹兵，然后边打边退，将四个敌人引过桥来一一歼灭。回到医院治疗了一下，我们再次出击。这次我们向上走，解决掉河对岸的一个手榴弹兵后得到了呼叫伞兵的通讯器，继续向上走到F2时突然出现四个家伙向我们疯狂射击。干掉两个后我们也有点支持不住了，“好汉不吃眼前亏，走！”我们一路小跑回到医院，治疗完以后再回到刚才的地方报了一箭之仇。继续往上走消灭掉一个手榴弹兵，我们呼叫来三个伞兵和我们共同战斗。

这次往左走，解决几个敌人后终于发现了被围困的士兵，帮助他们清理掉几个“垃圾”后，Sarge走上前去跟他们说了两句话，这些士兵就加入了我们的队





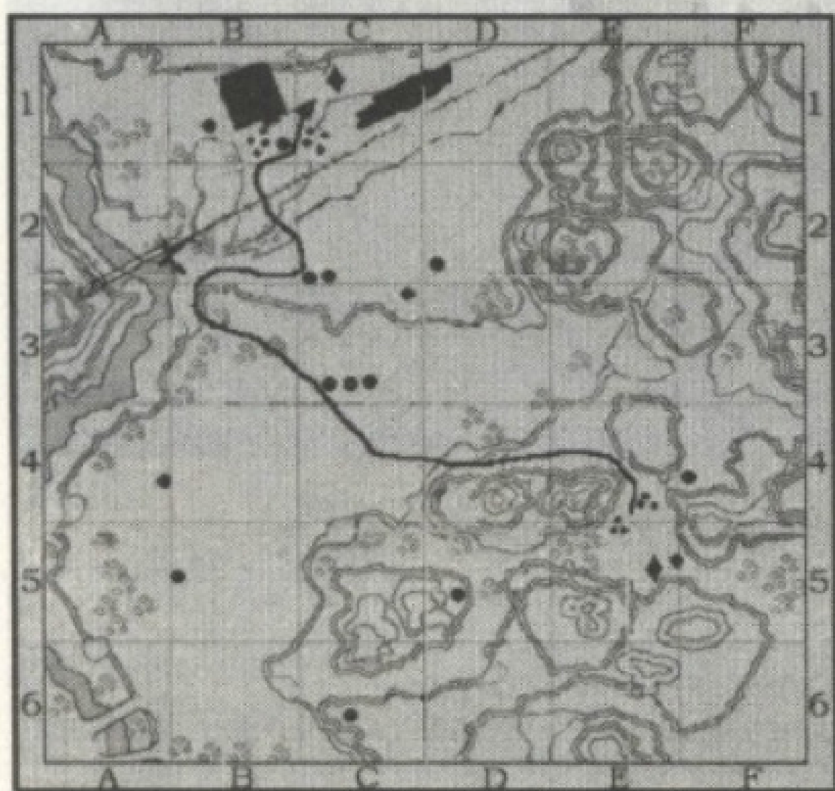
伍。这时四周忽然出现了大批敌人，Sarge大喊一声：“撤！”我们便迅速按原路撤回到医院。得救的士兵告诉我们敌人在D3区停放了一辆卡车，准备用它将第二把钥匙运走，上级指示我们破坏这辆敌人重兵保护的卡车，以使Tan的阴谋不能得逞。

任务开始后我们先向下走，在桥头遭遇到四个敌军士兵。放倒他们后过桥向左走，在E6再次遭遇敌军，这次还多了一个火箭筒兵，在解决了他们以及C6的一个迫击炮兵以后，我们终于在B6找到了一辆我军的吉普车。把车开回医院后继续往上开，在F3区和F2区各解决一个火箭筒兵和几个普通士兵，在摧毁了E3和D3处的防空炮后，我们到达了C2区。“坐好了！”Sarge大喊一声：“冲！”我们凭借吉普车的高速度强行冲进了敌人的基地。这时敌基地内守军蜂拥而出，我们的吉普车大显神威，左冲右突疯狂扫射一通，解决了这群疯狂的敌人，并发现了那辆卡车和最后一门防空炮，收拾掉这门防空炮后我们呼叫轰炸机炸毁了这辆卡车。

4月9日（行动代号：Mining　Camp），阵雨。Tan真是贼心不死，前天他的阴谋被我们粉碎后他又搞了一个新的运输方案。这一回我们又得出征了，首先是要拿到关于这个计划的情报，而这份情报在一个蓝色间谍的手中，他藏在位于E4的敌军基地里（见图六）。

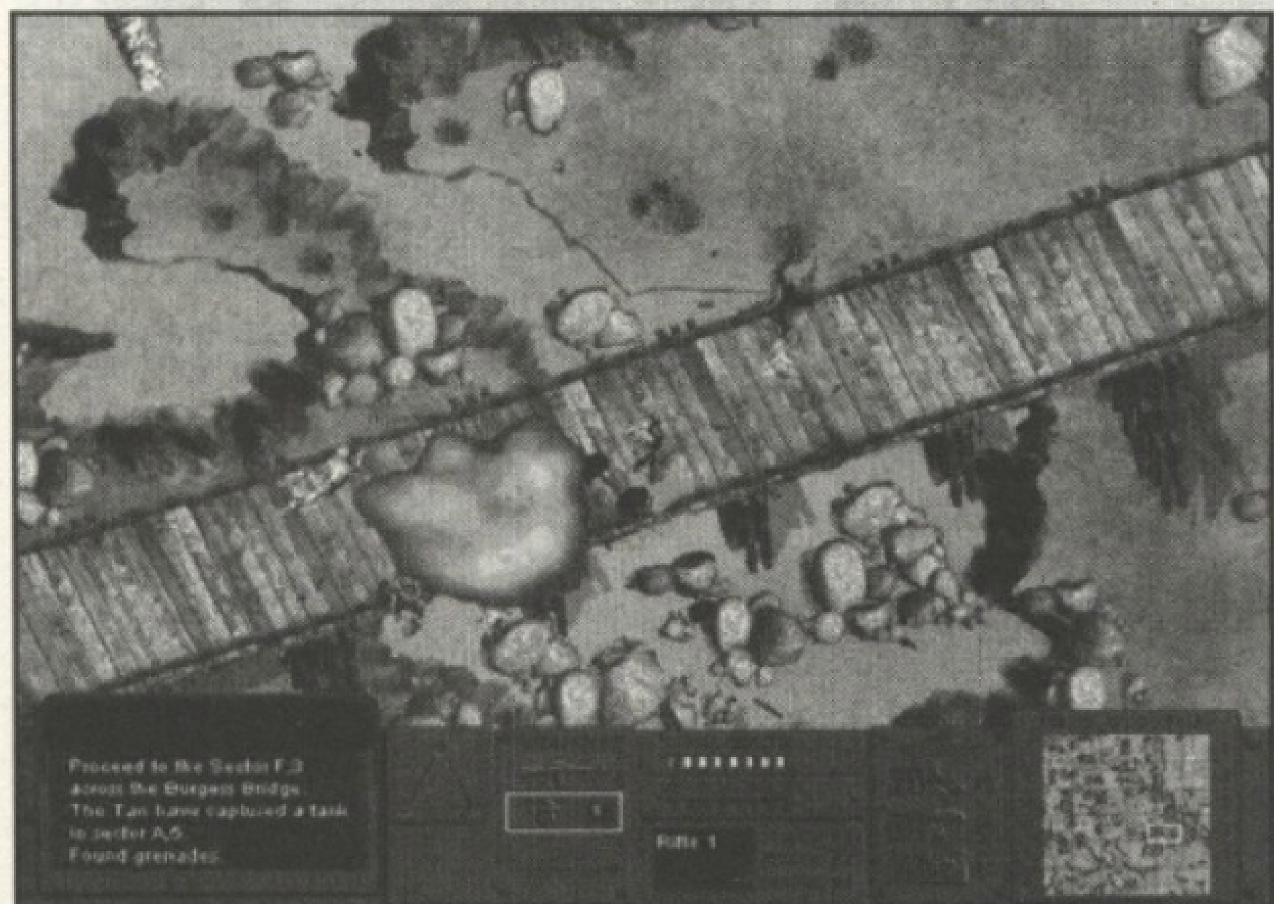
我们出发后径直过了桥，在C6打发掉一个敌人岗哨后发现了一座废弃的矿井，我刚想走进去就被Sarge拦住了，“先看看四周有没有敌人。”他说。很快我就发现C5有一个手榴弹兵，解决他以后我们进入刚才的矿井口，捡到了不少好东西。而后沿原路出来继续向上走，在附近发现几个敌人的散兵游勇，消灭他们后呼叫基地里的我军士兵来协助我们进攻。在同志们到达之前我们进入身边的一座矿井，利用地形优势和手榴弹消灭了敌基地内的两小群敌人，不过矿井也差点被炸

塌，好险！这时敌基地内警报大作，我们出了矿井，从敌基地入口右边绕进去打死一个迫击炮兵，又趁势用手榴弹炸死一个喷火兵。正好这时弟兄们也到了，我们一拥而入，剩下那几个敌人小兵根本就不是我们的对手，而那个蓝色间谍居然还想负隅顽抗，把他解决以后情报自然就到手了。



图六

我们由情报得知Tan正准备用一辆列车将钥匙运走，哼！休想！我们捡起敌人留下的迫击炮、雷管和药箱，急急忙忙出了敌基地。那辆火车不知什么时候就会来运走钥匙，不急怎么行啊。在C3我们发现了三个敌哨兵，Sarge让同志们从一边吸引火力，我们则从另一边攻击。这招果然有效，除一位同志受了轻伤外，我们没有任何损失就解决了敌人。这时Sarge命令大家原地待命，我们俩则摸到B2的铁路桥下安放炸药，别看我只是个记者，干这活我不见得比老手差。只听轰的一声，大桥被炸塌了一半，正巧火车开过来，如果不是刹车快，这家伙肯定摔到河里去。“好，现在不存在时



间上的问题了，”我说，“不过我在往桥上放炸药时看见在C2的树林里有两个喷火兵，他们可能比较棘手。”“看我的。”Sarge拿出迫击炮对准那两个喷火兵就是一



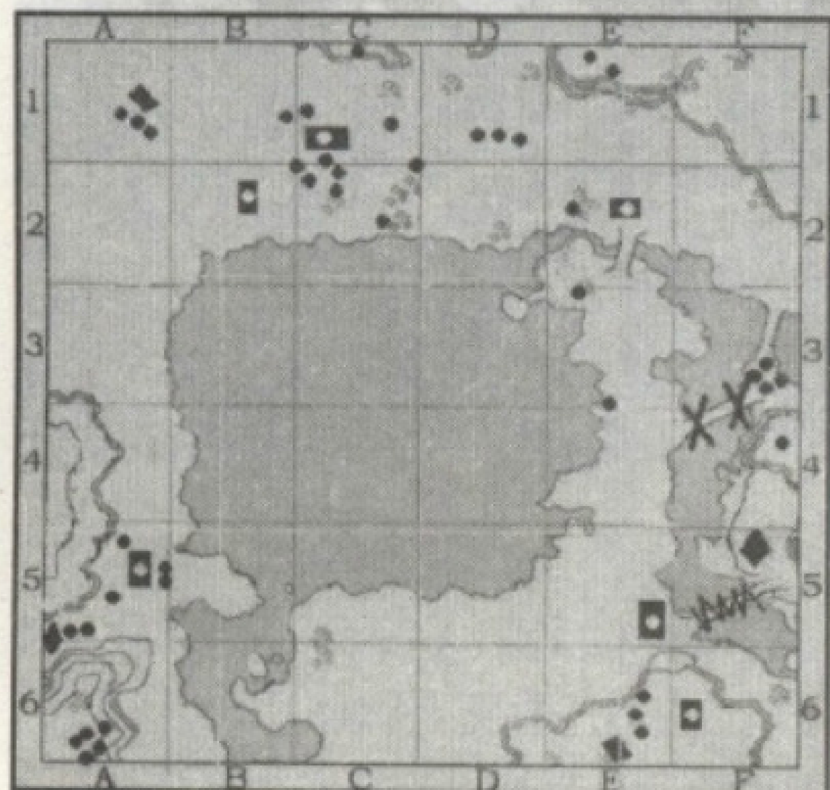
下，烟雾散尽后只见地上到处是喷火器零件，“阿门！”我做了个鬼脸。由于后面的战斗人多了反而目标大，易暴露，所以Sarge让其他同志留在原地，只叫了我一同行动。我们先从B2左边沿着岩石摸进去，解决掉站在一棵树后的敌火箭筒兵，结果一下子又招过来好几个敌人。我们赶快缩到旁边一幢建筑物的墙根下，贴墙而立，让枪口与墙平行，利用墙当掩体把敌人一个一个收拾掉。刚想捡起旁边的探雷器，又有一伙敌人冲过来。用同样的战术把他们解决后，就只剩C1那个“光杆司令”了，Sarge用两发迫击炮弹把他和他旁边的地雷扫除干净，钥匙顺利到手！

4月10日，阴（Winding River）。在去机场的路上我们路过了一个友军基地，他们的指挥官请我们帮忙把一名受伤的士兵救回来。刚好上级来电说直升机因天气问题不能按时来接我们，好吧，闲着也是闲着，就顺便帮朋友个忙。看我们爽快的样子，指挥官又派了五个士兵协助我们，并告诉我们因A6区有一门敌人的防空炮，空中打击不能使用。

干！我们先捡起地上的急救包、自动来复枪和火箭筒，然后到A1取车（见图七）。我的车技实在太菜，倒车时差点儿没轧中弟兄们，真是丢脸。向右走到C2的树林中时与敌人遭遇，消灭两个枪兵和一个火箭筒兵后继续前行。因为据报告说在C1和D1区有敌人的迫击炮阵地，因此还是不接近那边为妙。在E2的桥头有一个敌人哨兵，看来他说什么也不会让我们过去的，所以只好把他打发掉啦。过桥一直往下走，终于在河边发现了那辆运伤员的半履带车，可是伤员却在河对岸！

“天，他们怎么过去的？”Sarge自言自语地说，“先把这里保护起来再说。”我们刚呼叫同伴过来帮忙，一辆敌卡车就出现了，我抓起吉普车上的机枪就是一顿狂扫，卡车被打翻在弹雨之中。为保护伤员的安全，我们决定向下方搜索。在E6地区消灭掉敌人的两个喷火

兵、一个枪兵和一辆半履带车后，捡起能捡的箱子回到我们的半履带车旁边，“这里是河道最窄的地方，要是开车冲过去……”“你疯了，这可不是飞跃黄河。”“是啊，就连Lara croft也跳不过去，要是有块木板……”“对呀，木板！我们为什么不把F4的浮桥炸断呢？这样就有木板了。”“有道理！”

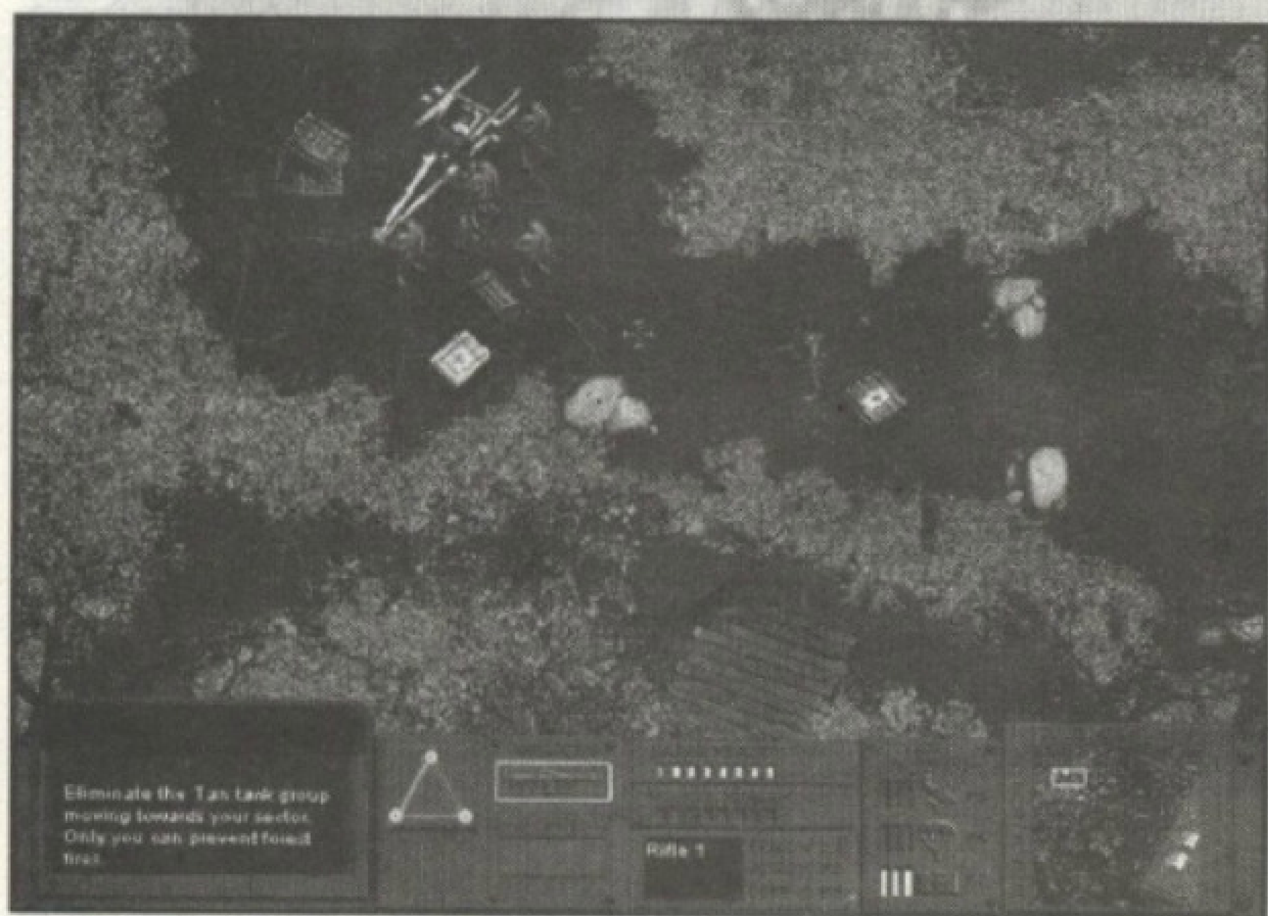


图七

我们刚想回基地取炸药，E4区就出现了敌人，正所谓“我有吉普我怕谁？！”一阵扫射过后消灭了敌人五个枪兵和一个手榴弹兵，还捡到了一箱手榴弹。哈！正好派上用场。两发手榴弹过去，浮桥应声而断，一大块木板顺水向下漂，正好漂到半履带车那里卡住，大功告成！

指挥官正通知我们把伤员运回医院去，突然传来了枪声和惨叫声。“糟糕，基地出事了！”Sarge把我留下照顾人员和车辆，独自一人回基地侦察。以下摘自Sarge的口述：

“我在E4解决掉一个迫击炮兵后得到了迫击炮，呼叫侦察机发现在C1、E2分别有一辆敌坦克，C2有一辆半履带车，另外在B2和C1各有部分敌士兵，在d1还有几个喷火兵。我用迫击炮击毁了E2的敌坦克后沿





河边向基地方向搜索前进，在C2将C1的坦克消灭后闪到敌半履带车背后的射击死角处，为节约弹药用炸药炸毁半履带车，换上B1处捡到的喷火器将B2剩下的敌人消灭干净，绕过喷火兵沿原路回到E4与战友汇合。”

就这样，我们驾驶着运伤员的半履带车回到了战地医院，当然路上也没忘记消灭那几个喷火兵。天哪，基地里一片狼籍，到处是敌我两军士兵的残骸，指挥官也受了伤，他告诉我们：在A6有一个敌人基地，敌人就是从那里发起进攻的，只要摧毁那里的通讯设备，就可以防止敌人的再度攻击。看到基地里伤员遍布，我们义不容辞地担负起了这项任务。

我们捡起急救包和迫击炮向A6前进，先沿河边走到B5的半岛处，用迫击炮打翻了敌人的最后一辆坦克。这时坦克旁边的敌人疯狂地向我们扑来，我们边打边撤，幸亏有急救包在身，要不然一定死得很惨。解决掉追兵以后我们再度出击，在确定了防空炮的位置后用迫击炮炸毁了敌防空炮，这回该我们的空军大显神威了。Sarge呼叫来的空中打击只一发就打坏了敌人的通讯设备，看他们还怎么进攻！

当天傍晚我们要离开时指挥官带着他的部下送了我们很远，最后他说：“再往前就不是我们的防区了，祝你们胜利完成任务。”我们也向他们一一握手道别：“再会，同志。”“再会。”“保重、胜利以后，我再请你们喝酒。”“保重，老兄！”在如血的晚霞中他们以庄严的军礼送我们远去……

（待续）

国内制作中游戏大揭密（下）

本刊记者

天地冢

火狐狸工作室

腾图联合电子发展有限公司

释名：

冢者，坟也。

上古之战，

天地皆怒。

四海狼烟，

坟冢万千。

故名《天地冢》。

《天地冢》为横版打斗过关游戏，题材取自《山海经》中炎帝与蚩尤之战。游戏共4大关，22个小关，是比较传统的横版闯关游戏，相信喜欢该类游戏的玩家一定会喜欢《天地冢》。

引子：

传说中在远古时代天地间是有道路相通的，这就是人们相传的天梯。天帝为了划清神与人的界限，派天神重和黎切断了所有的天梯，从此神和人之间有了距离。一些危害人类的灾害和怪兽渐渐增多，平和的大地上战火四起，有一些天神也仿佛迷失了神性加入了妖魔的阵营。深爱人类的炎帝眼见邪恶覆盖了人间，决定替人类铲除邪恶并找出灾祸的根源。炎帝在东海边告别了自己的爱女精卫，踏上了讨伐邪魔的征途……

内容：



第一章　成都载天战夸父（勇之战）

夸父是非人非神的巨人族，他们住在成都载天山中，个个身材高大，天生神力。夸父族人的性格其实非常善良憨厚，他们中的一个人曾经做过一件有些傻气却又惊天动地的事情，这就是人们熟知的“夸父逐日”。自从邪魔出现在人间，夸父族人好勇斗狠的天性被激发出来，他们冲出成都载天山向弱小的人类发动战争。

第二章　常羊山战刑天（怒之战）

刑天是比夸父更威猛的巨人族，他们性格暴躁，容易发怒。邪恶的魔力令刑天怒火迸发，他集合了常羊山中的怪兽和一些夸父族人残杀人类。

第三章　雷泽战雷龙（狂之战）

雷龙又称雷兽，他是天上的雷神，掌管风雨雷电。雷龙住在雷泽之中，统治着方圆百里的各种怪兽。人世间邪恶的魔力唤起了他“狂”的本性，他不仅无法控制雷泽中的妖魔鬼怪，就连自己也开始大发“狂”性。雷泽大地上整日雷电交加，各种怪兽四处出没伤人，周围的百姓称雷泽为“死亡之海”。

第四章　忠极渊战冰夷（兽之战）

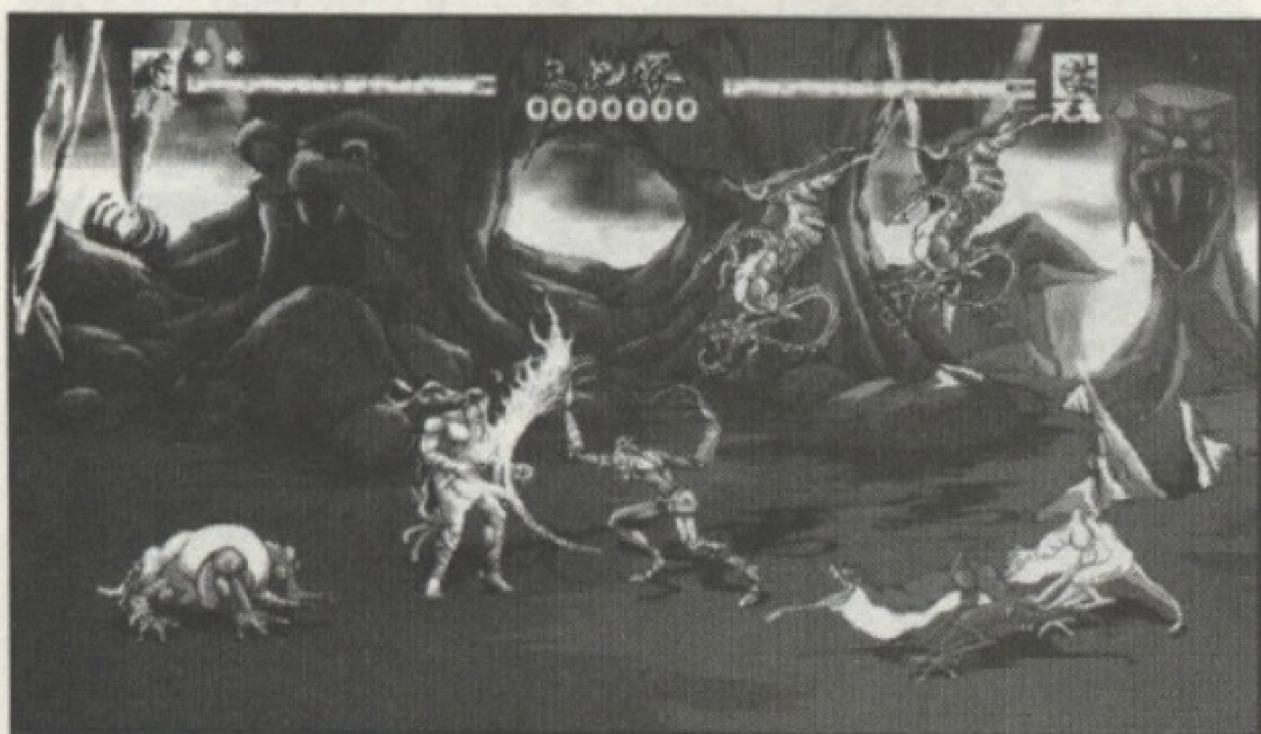
冰夷是半人半兽的怪物，被天帝封为丛林之神，掌管大地上所有的丛林，人世间的飞禽走兽也由他管辖。冰夷本是由兽转为神的，他心中“兽”性太强，抵御不住邪恶魔力的诱惑。邪灵使冰夷迷失了神的本性，变成了为祸四方的妖兽。

第五章　幽都战后土（邪之战）

幽都的统治者叫做后土，本是大地之神，他用自己强大的力量监管着幽都中的阴魂恶鬼。由于长年与鬼魂为伍，后土心中也出现了“邪”念。世间邪恶的魔力诱发了他深藏心底的邪恶，幽都从此失去了神的控制，妖魔鬼怪不再受到约束，而幽都的统治者后土也变成了凶残的魔王。

第六章　涿鹿战蚩尤（恶之战）

炎帝征服了四方的妖魔，终于找到了万恶的根源。原来这一切的灾祸都起源于万恶之神蚩尤，他不仅力大



无穷，而且有召唤邪恶的魔力。蚩尤在天地间无恶不做，为祸四方，妖魔鬼怪汇集到他的麾下，邪恶的势力似山林野火般随风而起，一些无法抵御邪恶诱惑的神也成了蚩尤的帮凶。

尾声：

经过无数血战，炎帝打败了万恶的蚩尤，然而临死前的蚩尤奋力向炎帝发起了最后一击。在千钧一发之刻，精卫用自己的身体挡住了蚩尤的攻击。人间恢复了往日的平和与安宁，而精卫却牺牲了年轻的生命。炎帝失去了最爱的女儿，他每年秋天都要到东海边祭祀精卫。每当炎帝要离去的时候，一只美丽的雀鸟就会飞到炎帝身边围着他翩翩起舞。炎帝虽然不能用语言和雀鸟沟通，但他能从雀鸟眼中看到淡淡的留恋与哀伤……

逐鹿中原

铁人工作室

金山软件公司

故事背景：

公元前209年，秦始皇（嬴政）猝死于巡游途中的沙丘平台，胡亥、赵高昏庸腐朽，贪婪暴戾，冤狱遍布，人民饥寒交迫，"道路死人以沟量"。

陈胜、吴广"斩木为兵，揭竿为旗"起事大泽乡。江中英布，陵县秦嘉，会稽项梁，芒砀刘季……纷纷举兵反秦。"天下云集响应，赢粮而景从"一时间英雄辈出，群起逐鹿……

游戏内容：

游戏主要展现"兵家之圣"韩信如何对抗天下无双的西楚霸王项羽。暗渡陈仓、安邑突袭、背水结阵、潍水陈兵、十面埋伏等等，都是脍炙人口的经典战役，制作者也正是本着还历史以本来面目的初衷，再用游戏化的手法加以表现。

游戏特点：

制作者着意在这个游戏中表现出战争的恢宏磅礴，并综合了多种即时游戏的优点，设计思路独具一格。其中最重要的一点就是：注重游戏的中国特色。所以，在游戏中充满了浓郁中国古典风格的美术和音乐风格。那华丽的游戏场景，精致的3D人物造型，多种3D动画效果，配合震撼的音乐音效，全中文的语音，将为玩家带来中文即时战略游戏全新的感受。

具有真实感的古代战争系统。玩家可以利用各种地形、昼夜的变化以及草木、建筑的屏障等指挥屏幕上遍布的士兵，设置陷阱机关，布置疑兵、伏兵。游戏采用了分级指挥，不同的级别执行不同的命令，士兵仅能听从上级指挥，校尉、将军等可拥有更深层次的指挥。同级的人有不同的经验也有不同的技能，弓兵有火箭、连珠，骑兵有轻骑、重甲，将军有不同的必杀技。游戏也充分考虑了地形，天气等因素的影响，高低地型的视野、攻击力以及移动速度也不相同，黑夜和白天的视距、消耗也不一样。

在战斗中精兵良将的作用被充分体现出来。玩家可着意培养自己的精锐部队，精兵对新兵有以一当十的效果。各兵种的转职和训练升级模式，让玩家更注重兵种搭配的合理、士兵的训练。

游戏的攻城战很有特色。守城的由于城墙较高，士兵的攻击力、视野较大，资源的补充也方便，还可控制城门的关闭；攻城者可运用塔楼远攻，弓箭手掩护，刀盾手登城强攻，也可事先混人城池，抢占城楼后打开城门。围绕城池的争夺将是游戏的一个重点。

游戏中的野战发挥的余地比较大，即使兵力较少也可运用游击战术，利用陷阱、硫磺、鹿角等疑兵、阻敌、骚扰，集中优势兵力消灭敌人小股部队。

游戏中资源较多，游戏的重点不再是抢夺资源发展生产，而是军队的训练和兵种的良好搭配，结合实际情况，运用不同的战术组合完成各关的任务。

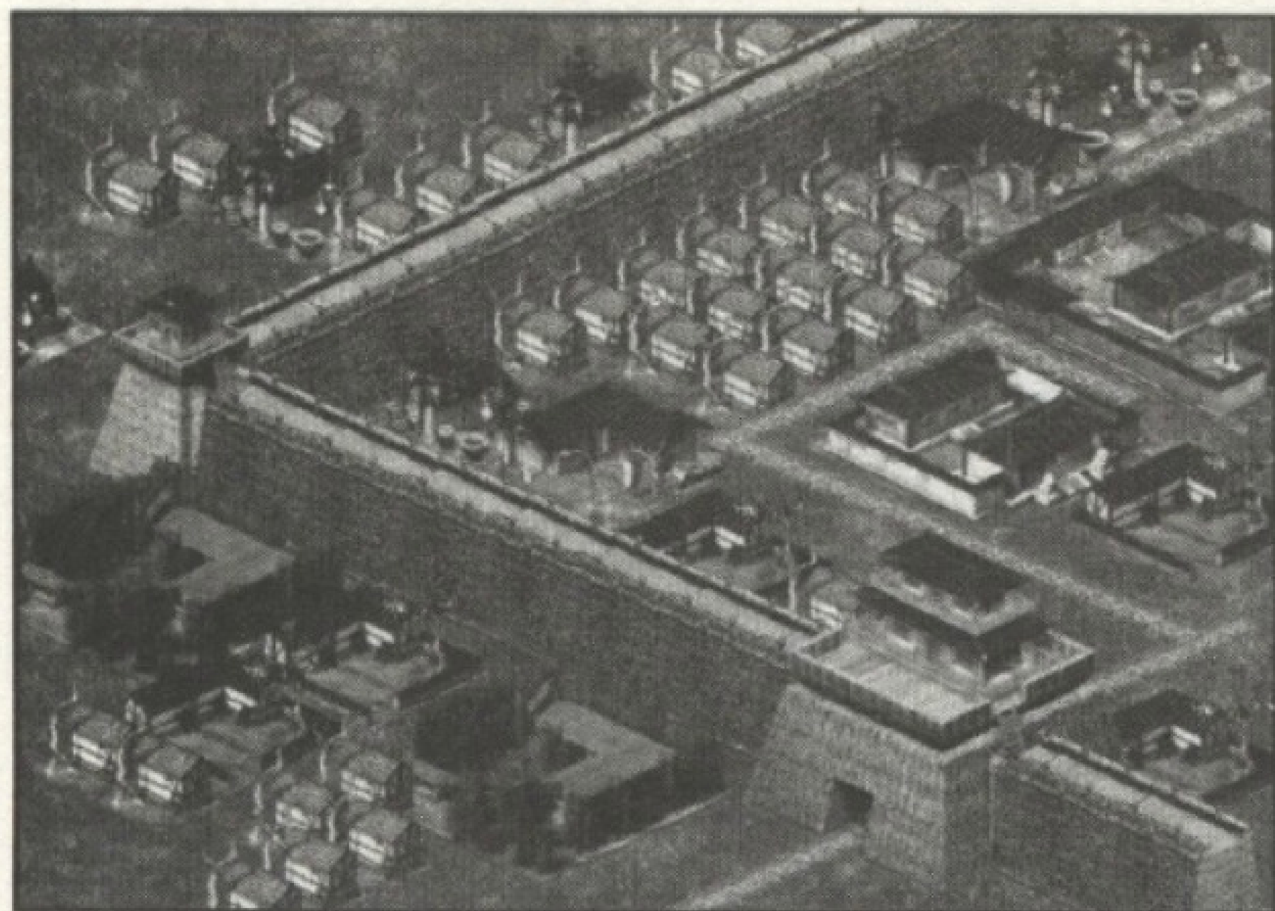
游戏中敌人的AI较高，会根据对手的战斗力，结合地形制定不同战术布置。会抢占有利地形，采用多兵种搭配进行引诱、骚扰、围攻，以此挑战玩家的战术指挥能力。另外，制作组还尽量使游戏的操作更简洁，更体贴玩家既可全部运用鼠标操作，也可运用热键快速指挥，还可自己定义热键。

皇城霸业

八爪鱼工作室

引子：

北京作为中国的政治和文化中心，作为世界名城，



一直被世人所瞩目，关于它的身世也有着各种各样的传说。本游戏就是为了表现北京走向兴旺繁荣的坎坷经历。这个游戏最出起名叫“龙之城市”，后正式定名为“皇城霸业”。游戏的出发点与simcity非常相似，在加入了中国的民族特色后，与simcity的区别就非常之大了。

内容：

游戏中的内容从北京历史中进行挖掘，极力再现古代燕京作为东方名城的辉煌历史，使玩家在游戏过程中欣赏到北京的变迁与发展。当然还有艰辛，如北京历史上一直是缺少饮用水的城市并一直靠从外埠运送粮食来满足需要等等。同时，《皇城霸业》也告诉了玩家许多有关中国古代建筑的知识，如中国古代建筑的风水一说等等，在游戏中均有体现。玩家在欣赏过程中更可以知道一些有关北京历史的一些鲜为人知的东西，如现在北京城中的死水湖积水潭，在古代竟是北京漕运的重要港口和码头，从积水潭坐船，可以直到杭州。

贯穿游戏中的是北京的著名建筑和极富盛名的旅游景观，没到过北京的玩家可以记录下这些景观的名字，将来有时间前来的时候可以一一加以考证。

在建筑方法上，玩家需要一个一个地建设建筑，我们认为这样更符合古代建筑群讲求布局艺术的风格。在建造开始，玩家可以自行决定建筑的方向，并且根据风水决定建筑的位置。

游戏中还包括了北京的民俗如庙会等等旧时景观。

本游戏背景始于金朝止于清朝乾隆帝。主要规则是使玩家在给定的资金和时间内将北京及其当时的一些特色建筑建立起来。

公元1153年。金代－－松花江流域的女真族完颜灭辽，建立金朝，建立金中都。宫殿十分奢华，并为了水陆交通的畅通，而大力开凿渠道，修筑路桥。特定建筑：卢沟桥、金皇宫、离宫（北海公园）。

公元1274年。元代－－成吉思汗攻破金中都，烧毁辽宫。

元世祖忽必烈以金代离宫为基础建立元大都，建立了北京旧城的雏形。特定建筑：积水潭码头、国子监、孔庙、白云观、关汉卿戏楼（杜撰）。

公元1406年。明代－－燕王朱棣建立北京。特定建筑：城门、紫禁城、天坛、古观象台、钟楼、鼓楼、城门、太庙、社稷坛。

公元1644年。清代－－清顺治皇帝定都北京。特定建筑：雍和宫、天主教堂、颐和园、北海、圆明园。

美术风格：

从建筑风格上讲，《皇城霸业》在建筑上极力秉承中华民族的建筑风格和文化意境，力争体现中国建筑的各种特征。从建筑精细度上讲，《皇城霸业》的3D MODEL非常之精细，即使是从建筑物中打开的门窗内看到的桌椅家具事无巨细地均加以精雕细琢。从艺术和色彩等角度上讲，《皇城霸业》更是表现得淋漓尽致。



640 × 480 × 16bit的场景，色彩更加丰富。

通过这个游戏，八爪鱼工作室正式完成了它在年初的想法，从二维技术向三维技术的转化。玩家可以把《皇城霸业》的画面与simcity 3000相比较，就可自己得出结论。

格萨尔王传奇

《格萨尔王传奇》制作组
北京前导软件有限公司

藏族史诗《格萨尔》是世界上最长的一部英雄史诗。它内容丰富，卷帙浩繁，气势磅礴，异彩纷呈，素有“东方伊利亚特”的誉称。

现在，北京前导软件公司将推出以这部史诗为蓝



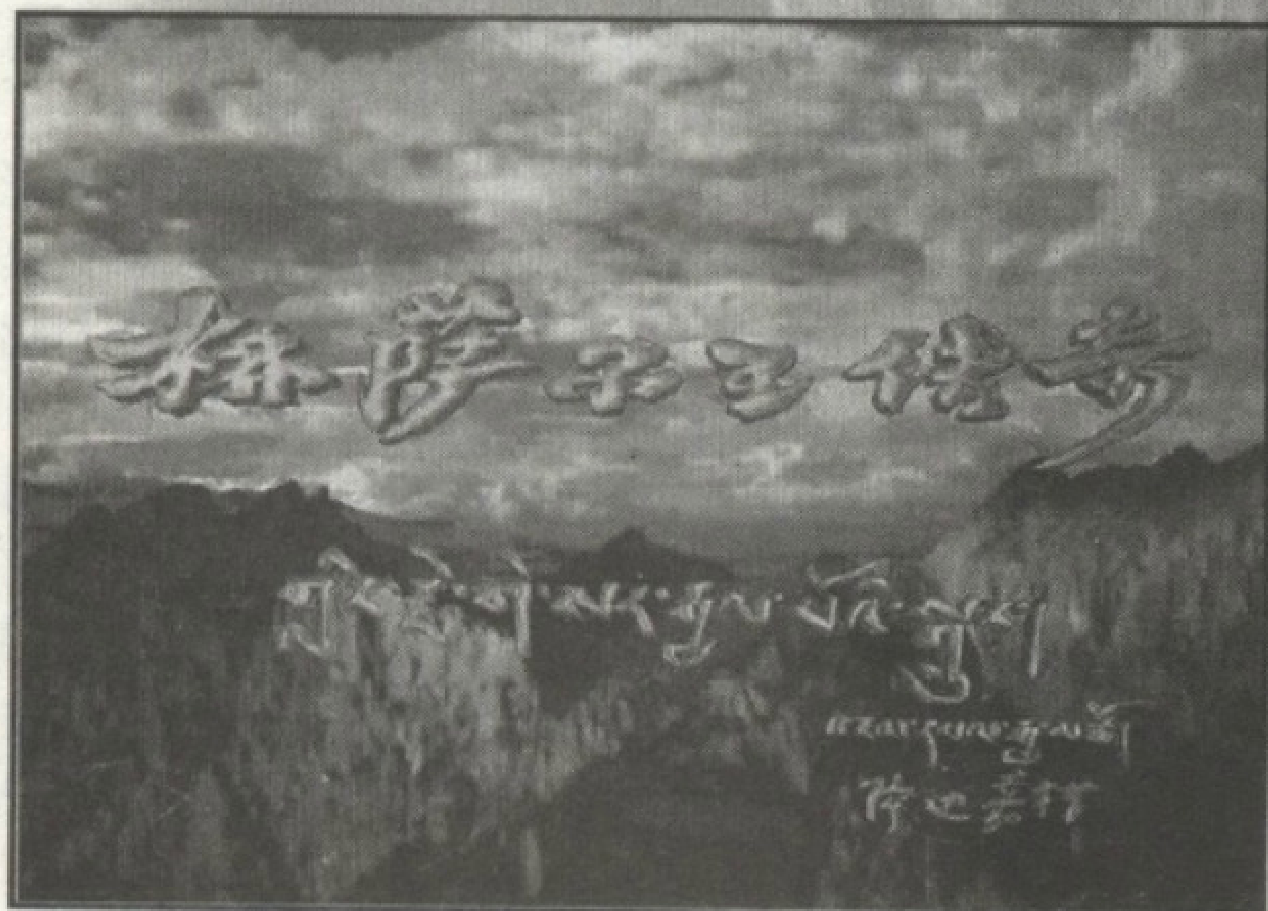
本改编的大型PRG游戏。

游戏采用640 × 480的256色画面，展现了藏地迷人的风光和人物性格鲜明的造型。在有关专家的指导下，创作风格严谨、典雅，以游戏的形式再现了这部史诗恢宏、神秘、生动的本色。故事节选了《格萨尔》的前部分，即从"神子降生"到"讨伐霍尔国"。

上天的白梵天王因见到人间藏地在遭受苦难，决定委派幼子顿珠尕尔保下凡解救众生于水火。神子降生在岭国下岭部落首领僧伦王的家中，母亲给他取名觉如。由于他天性刚毅、倔强，时常受到僧伦王的大妃腊噶和阴险狡猾的叔父超同的陷害，在他十三岁时因被岭国人所误解，将他驱逐出岭地。他不得不告别了从小一起长大的好友珠牡姑娘，领着母亲葛姆去了荒芜人迹的发配地玛域。在玛域他搭救了路遇强人的汉人商队，从此与汉商们结下了友情。他们生死与共，合力建设玛域，最终将本来荒僻的险地变成了富饶的乐园。

岭国由于遭到暴风雪的袭击，四方打探可迁往避难的处所，从而得到玛域是唯一可选择的地方，神子听说岭国人求助于他，非但不计前嫌，而且将最好的草场和驻地让给了乡亲们。

岭国的首领总管王一心想将自己的王位让给神子觉如，在岭国举行的赛马称王大会上觉如不负众望，一举夺得王位，并娶到了心上人——全藏地最美丽的珠牡为王妃。从此号称至圣宝珠格萨尔王。



由于北方魔国的九头魔王鲁赞痴迷上、并抢走了岭国王妃梅萨，格萨尔王只得又一次告别了心爱的恋人和家乡，只身前往魔国。正当战胜了鲁赞王准备返回岭国时，又由于王妃梅萨和阿达对珠牡的嫉妒，花言巧语，使格萨尔王滞留在魔国。

历来就与岭国势不两立的霍尔国首领白帐王，因新丧了王妃，派人寻找美女，发现了美丽的珠牡。白帐王得知格萨尔王身陷魔地，终于按捺不住为抢到珠牡而对岭国发动战争的野心。霍、岭两国在嘉卡城交兵血战，因超同贪生怕死献关投敌，岭国战败，格萨尔同父异母哥甲察战死沙场，珠牡也被白帐王抢去。

珠牡在霍尔国日夜思念远方的亲人，当得知格萨尔昏迷在魔国时，她托魂命鹤前往北国给格萨尔送去了自己夜流成坛的泪水。情人的眼泪唤醒了格萨尔王。他跨上天马，披起战袍，回岭国率领将士们向霍尔进发。历尽艰辛，勇闯九关，经过艰苦的鏖战，最终杀死了罪恶的白帐王，为哥哥甲察和死去的岭国将士们报了仇，救出了日思夜想的珠牡。

游戏在史诗原著和传说的基础上做了一些改动，在以多线索和双重结局的形式来表现RPG游戏特色，同时比较忠实地转达了原著在本章节中生动、曲折、感人的笔触。

世纪战略、战国策

逆火工作室

《世纪战略》和《战国策》是逆火工作室近期正在制作的两款游戏，由于没有太详细的资料，我们只好就手头一些消息做一个简单介绍。

电脑游戏玩家可分为两种，一种喜欢模拟现实的游戏，从中可以体会现实中可望不可及的经历；另一种喜欢游戏里超现实的东西，借以感受现实中不存在的刺激。《世纪战略》和《战国策》正好能够满足这两种人的需要。《世纪战略》是一款传统的回合制六角格战略游戏，其中的部队采用3D技术以写实的手法制作而成，造型细致逼真（见彩页），它们包括世界各国从一战到现在的二三百种作战单位，玩家可借助这些成名利器一展战略指挥才华。《战国策》从背景题材到系统要求都称得上是前卫之作，游戏采取多种模式结合成的角色扮演形式，彩页中展现的是3D射击模式，从画面中可以看到，各种3D效果处理得比较好，而代价是PⅡ＋3D加速卡的高配置要求。虽然离正式发行还有一段时间，但从两款游戏的画面上能够断定，它们是值得期待的。

奇幻小说《龙枪编年史》(中)

Advanced Dungeons & Dragons®

北京 李朋

俗世间的人们啊！请聆听这贤者之声……
有如苍天的泪水，
洗去了屠龙枪在历史的余烬中所沾染的尘埃与泪水
在人类的语言与记忆都无法描述的久远年代里，
在这世界乍现的曙光中，
在三个月亮一无所知的自森林的怀中升起时，
巨大的龙神，恐怖又尊贵，
在克莱恩掀起了恐怖的战争……

在龙族所笼罩的阴影里，
一声渴望光明的呐喊撼动了人神，
在高悬的黑月冷视下，
一道夺目的光芒在索兰尼亚的空中闪耀，
圣洁的骑士，用真诚与力量唤醒了沉默的诸神，
铸造出了以无匹神力刺穿龙类魂魄的屠龙枪，
神枪的力量驱散了龙类带来的阴影，
为出生的克莱恩带来了新的希望。

修玛，索兰尼亚最伟大的骑士，
光明的缔造者，史上最强的枪骑兵，
依着光明的指引，来到卡基恩山脉下，
抵达诸神昂立的地方，进到了空虚而沉寂的神殿，
他召来了神枪的铸造者，
藉着无以名状的力量同毁天灭地的邪恶作战，
将邪恶的执念逐回幽暗的龙喉中……

帕拉丁，善良的神中之神，
在修玛的身旁闪耀着圣光，
以强大的神力加持修玛手中的屠龙枪，
修玛，伟大的骑士，在千月之光的照耀下，
封印了黑暗之后，
也禁固了她邪恶的爪牙；
在光明的大地之下，悲凄的亡灵国度里，
嘶吼的诅咒，一声声在虚空中飘荡……

梦幻的年代在雷暴中结束了，

二、克莱恩的历史

在李奥克斯打造完世界的铁砧上，克莱恩诞生了。一群至高无上的神奉神上之神的命令来到了克莱恩，他们将这个世界上的生命分成了三个阵营，开始了诸神创生、世界繁衍的梦幻之年代。精灵天性良善，秉持着善神的法则在这个世界上生存，因此，他们得到了长寿和智慧作为报酬。半兽人、地精生来邪恶，他们在邪恶之神的监控下彼此争斗，服从强者为王的铁律，他们获得的是扭曲的心智和暴烈的性格。动物们没有自己的道德观，因此是独立超然于善良与邪恶之间，他们是中立的，受到中立之神的眷顾。而人类则是最受诸神眷顾的一方，他们拥有自由选择的权力。人类可以决定自己的想法、自己的道路，不受到诸神的约束。虽然他们的寿命短暂，但是对他们来说，每一分每一秒都是一切，人类拥有的是炙热的情感和冲劲。三种不同阵营的生命的力量，加上人类的热情，开始推动克莱恩的历史往璀璨辉煌的舞台走去，开始了光明之年代。

黑暗之后万色返空龙塔克西丝明白人类的灵魂是主宰克莱恩的关键，不断介入人界的事务，意图掌控克莱恩。善神之首白金龙帕拉丁则坚持不要介入克莱恩，以使各种力量保持平衡，因为他知道不管是善或恶，只要有一方取得了绝对的主导地位就将会是一场大灾难，在天平的两端求取微妙的平衡，才是克莱恩繁荣兴盛的唯一途径。因此而起的全圣之战使十八位诸神分裂成三个阵营，开始为争取主导权而进行战斗。中立的知识之神吉力安则保持一贯的观望态度，冷冷地看着这世界的运转，记载下一切的历史。他们的争斗将永无止境，直到最后的完美之日。

克莱恩的历史就这样在外力介入和本身的不稳定下起起落落，帝国兴起又分裂，高塔盖起又倒塌，各个种族之间不断的战争开始了力量之年代。西瓦那斯提的精灵因为无法忍受人类的扩张，决定要将人类驱逐，发动了萧墙战争。少数和人类通婚的精灵在姬斯－卡南的带领下也加入了这场不公平的战争。在同类相残五十年之后，双方终于谈和，姬斯－卡南带领一批精灵来到了奎灵那斯提成立了自己的国家。而西瓦那斯提的精灵则开始了完全封闭的生活。之后人类又因为采矿的问题和矮人的索巴丁帝国发生了冲突，不过矮人、精灵和人类终于签订了剑鞘和约，解决了争斗。为了维持这数千年的安定，不少的英雄为保卫这片他们挚爱的大地而献出了生命，至今仍然为吟游诗人所传唱着。如此稳定的平衡在黑暗之后发动的三次巨龙战争之后彻底被打破了。

黑暗之后为了夺取克莱恩，指挥她辖下的龙类从巢穴

的王者，也可以说他们就是克莱恩这个世界的灵魂化身。他们不但拥有各种强大的能力，更拥有代表不同阵营的天性。在邪恶的黑龙、红龙、蓝龙、白龙、绿龙出现之后，善良的青铜龙、黄铜龙、银龙、金龙也跟着出世，抵抗这些破坏平衡的敌人。代表善良的白袍法师、代表中立的红袍法师、代表邪恶的黑袍法师也看出了这世界平衡被打破的可怕后果，首次团结起来对抗这横扫一切的黑暗大军。他们中最有力量的人合力创造了五颗可以控制龙族的龙珠，用来对抗黑暗之后的巨龙军团。整个世界在这纷乱的战争中，又回到了混乱、浑沌的状态中。

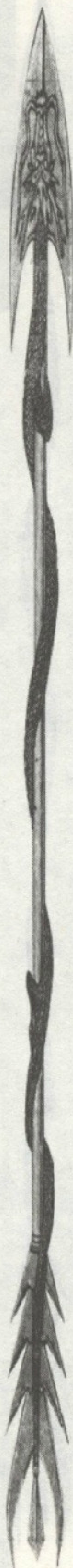
在黑暗的笼罩之下，一名手持神兵的骑士出现了，他是隶属于荣光的索兰尼亚骑士团的皇冠骑士修玛。在目睹了克莱恩饱经战火蹂躏的惨况之后，他踏上了解救克莱恩的旅程，在历经千辛万苦的旅程之后，他找到了屠龙枪。为了拯救克莱恩，他在最后的战争中和他的恋人浴血奋战。鲜血染红了大地，他用生命和爱情换回了克莱恩秩序的平衡，将黑暗之后封印在了另一个空间。

之后是克莱恩史上最繁荣的年代，由索兰尼亚骑士团所守护的伊斯塔帝国成立了。在这个年代中，各地知识兴起，商业贸易和学术蓬勃发展，开创了克莱恩历史上崭新的一页。由于伊斯塔帝国是个政教合一的国家，因此，教皇的一言一行成了一切的规范，在这样长久的专权之下，帝国开始慢慢地变质了。所谓的善良变成了高举道德大旗屠杀异己的工具。当时的教皇甚至下了格杀令，对所有杀死邪恶生物的人都给予丰厚的奖赏。索兰尼亚骑士团也因为死守着严格的规章不放，成了不知变通的老古板。伊斯塔教皇因为恐惧法师们超凡的力量，唆使暴民攻击法师们的大本营大法师之塔。三个阵营的法师第二次团结起来誓死奋战，然而五大法师之塔被破坏了三座，龙珠也从此被遗失。

自大的伊斯塔教皇在他的神殿里对诸神提出了无理的要求。随后，在该年的最后十三天中，一天发生一次无法解释的异变。在这十三天中，树木泣血；火焰无端熄灭；野火不受控制地在原野、树林中蔓延；飓风袭击各地的教皇庙宇，将它们打成碎片。在第十三天的夜里，发生了史称大灾变的巨祸，开始了黑暗之年代。天火和巨大的山脉掉落在克莱恩大陆之上，一夜之间，无数的生灵再也看不见次日升起的血红太阳。伊斯塔全境被彻底地摧毁，侥幸逃过一劫的国土则沉没在新形成的伊斯塔血海中，原先璨烂辉煌无比的文明，就此埋葬在血红色的海水之下。

即使没有直接受到大灾变的影响，许多村庄和城市也在接下来的瘟疫和战争中变成了一片荒地。最可怕的是，所有曾经拥有神力的牧师，不管是善良或是邪恶，都神秘地消失了。克莱恩上从此没有了神的力量，医疗奇迹也随之消失。江湖艺人和郎中四处行骗，虚假的宗教横行，一次又一次地剥夺人们所剩无多的信心。由于知识的遗失，人民放弃了信奉真神，而诸神、巨龙、屠龙枪和修玛变成了无从考证的传说。最可怕的是黑暗之后因为人类的贪婪已经在大灾变中回到了这个世界，她在默默地准备着，准备将世界掌握在自己手中。

黑暗和动乱持续了三百多年，人类好不容易在废墟上建立起了新的家园。突然，邪恶的巨龙和龙人回到了这个世界，失去了善良巨龙帮助的人类无法抵抗，它们的威力席卷克莱恩，开始了龙之年代。

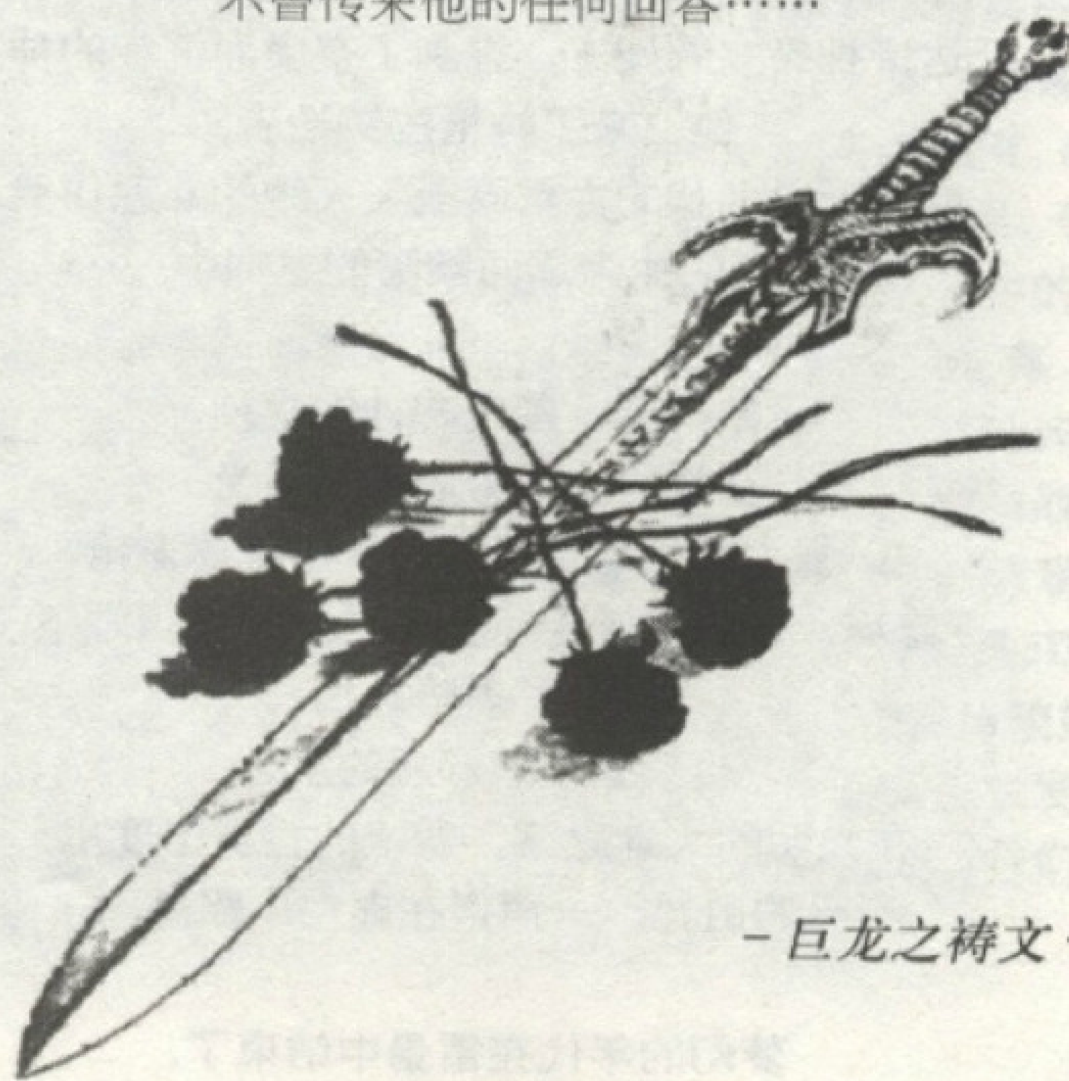


富足的力量之年代随之而来；
象征光明与真理的王国，伊斯塔，崛起于西方……
纯白的高塔，与烈日争晖的光耀，
宣告着邪恶的逝去，
伊斯塔，孕育着长治久安的王国，
如流星，在光明的天空中闪耀。

但光芒普照中，伊斯塔的教皇瞥见阴影；
夜间的树影，在地面诡异地扰动，
月光的洗涤下，溪水流着沉重的步伐；
他试着在卷轴、史书和咒语里，
找出修玛的所走的道路，
唯有如此，
他圣洁的手才能得到诸神的力量，
净化这罪恶的世界！

但黑暗与死亡随之而来，
诸神背弃了这个世界，
燃烧着天火的大山，如彗星般地坠落在伊斯塔，
城市象火焰中的人骨般的爆裂，
岩浆落在一度肥沃的土地上，
大洋移位，洋底成荒漠，
克莱恩的道路就此崩毁，成了摆渡的冥河……

就这样开始了绝望的年代，
曾经宽广的道路从此纠结，
沙暴和飓风在城市的废墟中肆虐，
平原和山脉变成了吾辈的家园，
当旧神转身离去，
吾辈对着空旷、阴暗的天空哭诉，
向着新的神们哀求，
然而，天空冷漠依旧，
不曾传来他的任何回答……



-巨龙之祷文-



★ NEW CHEATS

魔法大帝
Lords of Magic

同时按下 CTRL 和 \ 键会激活秘技模式，接着输入：

Jackpot：让每种资源各加 200

Marathon：加 1000 行动力

Puff：得到一条龙

Hocuspocus：得到所有的魔法知识并且增加 1000 魔法值

死亡之锁II
Deadlock II

同时按下 CTRL 和 F12 键后，再在提示符后输入以下字符串：

PILE IT ON：增加资源

Q40：研究每一件事情

GREEBLIE：完成当前的研究项目

WALL2WALL：最大人口数

LEO：显示敌方领土范围之内的资源和军事单位

BIGBRO：显示所有的领土

CHARISMA：和所有的电脑对手交好

SQUISH：在剧情模式下取得胜利

注意：以上密技在战役模式下无效。

机车领袖
Motorhead

超级赛车模式：在个人选项菜单（personal options），"name"选项输入："Supercars"；"team"选项输入："Grem"。这时游戏就会显示顶角摄影镜头。

大弹簧模式：在个人选项菜单（personal options），"name"选项输入："Demon"；"team"选项输入："Grem"。你的赛车便会装配上极佳的缓冲装置。

虚幻
Unreal

在游戏中输入以下字符串：

ALLAMMO：将你所有武器的弹药数加到 999

FLY：使你在附近飞翔

GHOST：使你能够穿墙而行

WALK：将你从使用 FLY 和 GHOST 的状态回到普通的行走状态

GOD：刀枪不入

SUMMON：允许你增加一种新的武器或物品，例如输入以下字符串：SUMMON EIGHTBALL 等等

PLAYERSONLY：冻结时间，再输入一次便可恢复

OPEN MAPNAME：跳到任何地图，例如输入"OPEN DIG"这样的名字

BEHINDVIEW 1：使用象古墓丽影一样的视角

BEHINDVIEW 0：重新设定视角

FLUSH：如果在游戏过程中物体或怪物的画面贴图出现混乱，这能帮助你修正错误

终极足球经理 98
Ultimate Soccer Manager 98

将你的一个教练的薪水提高到每星期99 999 999。然后提议和他签定一个新合约。这样这个教练便会每周使你的帐簿上多出 3 兆的资金。

空中大灌蓝
Space Jam

以SJ加参数（所加的参数即为游戏密技）的形式启动游戏，例如用"SJ little_toons"来启动游戏。如果想同时激活多条密技，只须同时加上多条密技即可。例如用"sj little_toons little_monstars superjumps"启动游戏。

以下是密技的功能：

little_monstars：使monstars收缩
big_monstars：使monstars变大
alwaysmakeshot：总是投篮
alwaysdunk：每次投篮都以扣篮的形式
fastgame：加快游戏速度
turbofly：得到额外的弹跳推进力
fadeaways：跳到任何你所想的方向
noshotclock：没有进攻时间限制
superpush：超级推进
superjump：超级跳跃
noai：随机使用游戏内的秘密场地

特殊任务
Spec Ops: Rangers Lead the Way

将游戏安装目录下的savedata.txt移走，便可以进行游戏中所有的任务了。

在一个任务中，同时按下ALT、SHIFT、V键，然后便可以在物品栏里看到"反光镜"(Viewfinder)，选中它，这时屏幕会变蓝一会，并且特种兵会跳起来。现在你可以注意到时间已经被设置为9:59，并且你的特种兵也将无敌。

解放日
Liberation Day

到游戏安装目录（缺省是lday）内的EXE目录下，打开并编辑libday.ini文件。将文件中cheats=0改为cheats=1。然后进入游戏，同时按下：

TAB和W：任务胜利
TAB和L：任务失败
TAB和D：得到城市和发展模式下的资源
TAB和R：防御无限
TAB和Q：行动力无限

黑暗殖民地
Dark Colony

在"Chat Bar"中输入：

SLAG NET：看到所有的地图
WE NEED EQUIPMENT：得到10 000petra（在多人模式下任何人使用这一密技所有的人都能得到得到相同的效果）

外星战火
Outwars

游戏中输入以下字符串：

macleod：不朽
keymaster：无限喷射包气体
dirtyharry：无限弹药
buzz：滑行翅膀
phantom：用F11和F12键来侦察怪物
snipsnip：改变游戏角色的性别
gohome：重新回到起始位置
thrasher：在雷达上显示所有的敌人
timewarp：任务时间无限
weaponcam：武器光影效果显示

炎龙骑士团外传——风之纹章

一、神之兵器。

第十一关"神的兵器"那一关有三个选择，其中"火之剑修佩鲁"及"地之剑雷德"都可以再改造。

在十六关"王城"前面那一关让兰迪斯带着"火之剑"或是"地之剑"，在15回合之前站在左上角(2, 12)，这样会出现一个工匠，若是带着"火之剑"可以合成"灼烈之剑"，或是带着地之剑则可以合成"金属矿"或"神的圣印"。

二、最强的兵器。

以下都是买不到的最强兵器：

剑类：取得"灼烈之剑"后让兰迪斯带着它站在第20关（19, 1）的地方，会出现火神把灼烈之剑改造成"火光之剑"；再在25关（12, 13）的位置被改成"真炎龙剑"（AP+800、DP+200、EB+100），有此强助，

兰迪斯可无敌于天下。

刀类：在15关的20回合之前击败炮台后会出现一个拿着大剑的老头找袭娜单挑，打败他可以得到“妖刀村雨”。之后装备此刀在19关的20回合之前击败所有敌人，老头会再次出现，这次可以得到“妖刀村正”。同前在24关的25回合之前击败所有敌人便可以得到最强的“妖刀正宗”，袭娜只要装备村正或正宗就可以每一回自动恢复MP13 5，这样便可以让金刚斩无限使用。

弓类：在24关的（10，18）位置让队伍中的弓箭手站上去（身上须有空地方），并且随身带着30 000元的话就会出现一个村妇以这个价格卖出一把“风神弓”（AP+700、射程2--7）。

矛类：11关的宝箱中得到“圣光之矛”，不过有狼人会抢；21关的（18，8）得到“神光之矛”；26关的（16，1）得到“极光之矛”。三把矛都是百分之百必杀。

指环类：在23关“死神”一关让琴琴站在（19，6）的位置，身上要有空的地方，这样卡里斯会出现给她“形见的指环”（AP+400、且每一回合能自动恢复MP13--15）。

炮类：带上用“地之剑”合成的“金属矿”，在24关“魔精石”的（2，22）位置找到高能量装置，把这两样东西放到布兰多老爷爷的身上、使用高能量装置便能合成“高能量炮”（AP+750、射程1-6）

三、勇者徽章。

首先在18关之前必须全体未转职。让兰迪斯佩带“神的圣印”，在过了这一关后仍是全体未转职的话，索尔就会把它变成“勇者徽章”。带上它兰迪斯便可成为最强职业英雄。

四、完美结局。

首先在“巫汤婆婆”一关让法莲娜（身上有空地方）打倒巫汤婆婆，就会得到“死神契约”；接着在“死神”那关让法莲娜带着“死神契约”击败死神可得到“反禁止器”；最后在“魔精石”一关在“魔精石”之上进行调查可得“魔精石碎片”，让兰迪斯带着它击败27关的BOSS吉欧后，“魔精石”会自动带你进入28关。

★ UPDATED CHEATS

黑暗王朝 Dark Reign

在游戏主画面上键入“SS ADN”，然后再输入以下字符：

darkpower：能量最大

darkinv：无敌模式

dark20000：得到20000元

暴力飞车 Carmageddon

在游戏中输入以下字符串，会出现以下效果：

SPAMFORREST：立即刹车

BIG BOTTOM：车体报废

GOOGLEPLEX：使车子有下水能力

GIVEMELARD：得到百万大奖

SMALLUDDERS：巨大的步行者（行人）

SUPERHOOPS：爆发性的步行者

IGLOOFUN：急剧加速

FUNNYJAM：增压步行者

IHAVESOMESPAM：地心引力变的奇怪

MOOSEONTHELOOSE：弹球模式

CHICKENFODDER：让你快活一下

BUYOURNEXTGAME：我的上帝，怎么飘起来了

ILOVENOBBY：步行者在地图上显示

HAMSTERSEX：瞎了的步行者

INTHELOFT：麻醉

BOYSFROMTHEBUSH：附着力轮胎

RABBITDREAMER：地球引力变成木星引力

另外在“赛车选择”画面输入KEVWOZEAR，会使所有的选手、赛车可以升级。在“网络比赛模式”画面输入JOYRIDER便可以选取任何一辆汽车进行网络游戏，不过你必须在选项画面选择“all”来使用他们。

搜集整理：天骄创作室

E-mail: tianjiao@online.sh.cn

Homepage: http://www.see.online.sh.cn/tianjiao

晶合聊天室

大连　康利生

《足球98》好得不知该说什么好了，我替EA担心，《足球98》做是这么好，那么《足球99》简直就是PERFECT了。康利生同志说："如果你不介意球员的更替的话，《足球 98》是一款可以玩到下世纪的游戏。"

河南　孙彬

哇！看了5月榜评中对《星际争霸》（以下简称《星》）独特魅力的评价，以及贵刊对《星》的攻略介绍和密技真让我兴奋不已，回想起初拿到这款游戏时，那好奇和激动，看到游戏效果时，那欢欣喜悦，至今令我难以忘怀。初玩这游戏，便有一种超凡脱俗之感，首先是其别具一格精美的画面，和那形象逼真的配音令人耳目一新；第二，是此作的电脑象个高智能生物，明显比它作富有军事头脑，我也曾是《命令与征服》的崇拜者，自然技术也还过得去（脸有点热），谁知出师不利，第一次就被电脑毁了个人仰马翻，措手不及……总之，《星》的奥妙只能等待你去亲身体验，那么，还犹豫什么，快加入《星》的队伍，用我们的力量捧起一颗"新星"！

南京　符江东

第一次投选票，对于现在的热门游戏，我也想谈谈自己的看法。

AOE 表现了很好的画面、构思、音乐效果，单从游戏本身来说确实应能进入排行榜前五名，而我没有投它的票，只是不能忍受微软的历史意识。在游戏中，四大文明古国竟然连最古老的中国都没有，要知道，四大古国中，只有中国的历史是连续的，其它三个还曾经中断过。对于这个游戏，我不愿意接受，虽然只是玩游戏，可是在玩过程中会有很多意识不知不觉渗透到玩者脑中去（尤其是还很小，没有良好判断是非能力的儿童）。

好了，说了一些自己的看法，也只是个人之见，失之偏颇之处请大家包涵。

希望国产优秀游戏早日登上榜首！

I LOVE THESE GAMES!

贵州　彭婷婷

作为一个女孩子，想要打进男孩子的"足球"天下可真是太难了，但《FIFA足球经理》圆了我的足球梦，我也可以手持鼠标，对着那些足球明星们指手划脚；他们失球时，也可以对他们大叫大嚷。来到班上，和男生侃天，得意洋洋的说："我的那个罗纳尔多啊……"瞧，女孩子也闯进了男孩的世界，就是这么轻松！！

南京　剑侠 ZSJ

金陵有一室，乃剑侠斋也。中坐者谁剑侠也。剑侠与兄常粉（联机对战）与此，粉必持剑，腰弯似虾，而技又最高，故自号曰剑侠。剑侠不在剑，在乎手中小鼠也。手中小鼠，持于常而喻之 GAME 也。

已而夕阳在山，家人皆归，此役休而众侠亦休也。哈哈哈哈，爽也！粉能同其（代词，代PC）乐，休能述以文者，剑侠也。剑侠谓谁，大众派剑侠堂金陵分舵舵主 ZSJ 也。

广州　张艳阳

我投"仙剑"一票不是"跟风"，而是我真正的发自内心喜欢它，它在榜上得到两千多玩家的支持长居榜首，难道就是一个"严重的问题"吗？1998年6月刊浙江张杰的话说得我透心凉啊。各位晶合前辈对"仙剑"的成见似乎也很深呀（想打的就开打吧，在下口直心快），"大米"竟敢说"仙剑"是裹尸布？！一个好游戏当然会得到大家认同，在榜上"老而不死"的占据前几名位置就有罪吗？它也是当之无愧呀，不管怎么说，我永远热爱仙剑，就算以后它掉到十名之外，我也一样要投它一票，不，两票，三票，十票！

福建　杨磊

四年一度的世界杯终于开赛了，各位球迷也都变成夜猫子了吧！真希望足球九八也能借世界杯的东风，撞倒仙剑，踢飞破坏神，来做一做龙头老大，各位球迷快投足球 98 一票吧。

安徽 陈辉

致"足球经理"：

我用我超人的"经济头脑"和非同一般的"统帅"本领，当然还加上一点点低级赖招（打重要比赛时先退出，考存盘文件，再进入）……赢了吗？当然！即使偶尔犯错，将存盘文件考回，一切重新来过。凭这，我已将球队带到2023年，一共拿了多少冠军，我都记不清了。



最近，北京的天气好热，虽然经常会下一阵雨，但一会儿仍然骄阳似火。在这样的天气中生活，人都有点打蔫，白天总是没有精神，到了夜间甚至半夜球赛开始后，我的神经自然绷紧了。尽管知道明天自己还要上班，但看着尼日利亚反败为胜3比2击败西班牙、法国利用金球1比0险胜巴拉圭、阿根廷和英国的点球大战这些令每一个球迷激动不已的精彩比赛我认为值得。是啊，世界是如此精彩，没有必要也不应该让游戏占有太多的时间。对很多玩友来说人生不能没有游戏，但游戏只是一种娱乐方式，看着网吧里整夜奋战的朋友我想说：你们应该为自己的身体想一想，也要为明天的工作和学习想一想，长时间这样下去可不行啊！（世界杯毕竟只是一个月的时间）

说了几句废话，下面要切入正题。可能是伴随着世界杯的进展，《足球98》（FIFA98）仍然保持在第四名的位置，EA SPORTS在世界杯开始前制作的《世界杯98》（WORLD CUP 98），本人试玩了以后感觉它的画面比《足球98》改进不少，至少每个人的脸能看了，而且直接支持VOODOO Ⅱ，不象《足球98》还要找补丁，现在笔者那几个本来爱玩《足球98》的朋友都开始“踢”《世界杯98》了，真希望它也能尽快上榜。这次《足球98》和第三名《暗黑破坏神》只差78票，我认定它能“百尺竿头，更进一步”。

近两年来，PC界最活跃的就是即时战略类的游戏了，这不，《星际争霸》和《铁甲风暴》继续快马加鞭，前进的速度丝毫没有下降。《星际争霸》从第十五名到达第五名，超过了即时战略类的老大哥《命令与征服》，《铁甲风暴》也从第十二名奔向第七名超过另一个经典大作《黑暗王朝》，这两款即时战略新作可以说分别代表了国际和国内的最高水平。《星际争霸》应该说是目前最成功的即时战略游戏，毕竟是BLIZZARD公司的作品嘛！

现在网吧已经有很多人开始联《星际争霸》。《铁甲风暴》应该说是非常成功了，它是第一个进入前十名的国产游戏，虽然它和《星际争霸》在技术上有较大差距，但它各个方面都是可以接受的，而且BUG很少，不知道他们谁会领先一步，还是让我们等待下一期的排行榜吧！笔者刚刚接触到《绝地风暴Ⅱ》，就立即被它精细的画面（有640×480、800×600、1024×768三种）、种类繁多的单位和建筑以及漂亮的地形深深吸引住了，尤其是各种武器开火的效果和建筑物爆炸的效果都非常华丽，跟某些支持VOODOO的游戏效果相似，而且游戏一改上一代速度慢的缺点，相信它一定能和《星际争霸》拼个你死我活。另一个重量级的大作《沙丘2000》也将于8月1日发行，笔者已经见到了它的测试版，这个金黄色的世界是我的乐园（它同样也可以上到1024×768的高分辨率），游戏的很多建筑物和单位使我想到四年之前的那些日子，我对它是有很深感情的，所以我希望它能在WESTWOOD的终极大作《命令与征服Ⅱ》上市之前，能抵挡一下BLIZZARD的《星际争霸》，看来下一轮的竞争已经开始了。

《古墓丽影Ⅱ》又回到了前十名的位置，因为喜爱劳拉的人比较多，再加上游戏有几关在中国，中国的玩家应该投它一票。《古墓丽影Ⅱ》在前十名中是对硬件要求最高的游戏，你必须使用带有3D加速功能的显卡才能玩，要想获得好的画面，你就必须拥有VOODOO。国内VOODOO的普及程度实在太低了，这自然也影响了《古墓丽影Ⅱ》的票数。

大宇公司的最新作品《阿猫阿狗》又前进了三名，现在已经是十四名了。《阿猫阿狗》的画面和大多数欧美的游戏是不能比的，但它凭借自己丰富的剧情、幽默的语言、可爱的人物吸引了大量玩家，这说明一款游戏的成功并不单纯依靠画面，还是要有一定的内涵，否则《仙剑奇侠传》也不会仍然占居第二名的位置。台湾奥汀重新演艺了《三国演义》，大大简化内政，将战斗变得很有气势，让喜爱三国游戏的玩家大呼过瘾，我预言它能顶替光荣公司的《三国志》系列。

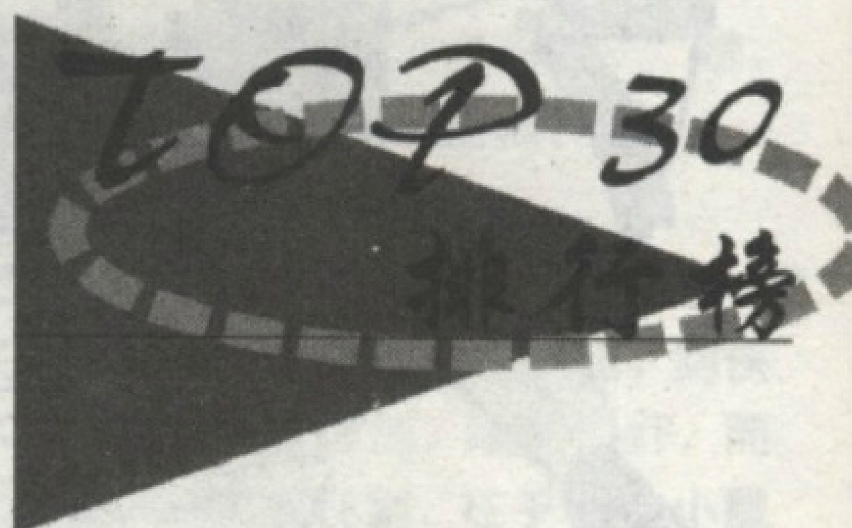
晶合实验室 雨

特别感谢以下热心读者

北京	张鹏	北京	李尧
沈阳	王锐	北京	郑世杰
北京	华怡	清华	王国青
湖南	李帅	安徽	张少勇
石家庄	王乾	北京	廖东

以上读者将获得由北京北方经纬技术开发中心提供的“AV95”2.5版杀毒软件一套

GAME龙虎榜



名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
	1892					
仙剑奇侠传	1438	2	22	34	1	大宇
暗黑破坏神	1382	3	3	14	1	BLIZZARD
足球98	1304	4	4	6	4	EA SPORTS
星际争霸	800	5	15	2	5	BLIZZARD
命令与征服	794	6	5	28	1	WESTWOOD
铁甲风暴	684	7	12	3	7	目标
黑暗王朝	642	8	6	6	6	AURAN
古墓丽影Ⅱ	482	9	13	2	9	EIDOS
横扫千军	452	10	7	6	7	CAVE DOG
金庸群侠传	422	11	8	20	3	智冠
大富翁Ⅲ	404	12	14	26	4	大宇
地下城守护者	390	13	9	10	4	牛蛙
阿猫阿狗	378	14	18	3	14	大宇
古墓丽影	342	15	11	16	5	EIDOS
极品飞车Ⅱ	236	16	21	2	16	电子艺界
超时空英雄传说Ⅱ之北方秘使	234	17	NEW	1	17	宇峻
绝地风暴	218	18	10	12	5	MELBOURME HOUSE
主题医院	200	19	17	8	14	牛蛙
大航海时代Ⅱ	198	20	20	35	2	光荣
炎龙骑士团外传	197	21	23	3	21	汉堂
FIFA足球经理	196	22	22	7	18	电子艺界
三国群英传	174	23	24	2	23	奥汀科技
魔法门之英雄无敌Ⅱ	170	24	16	6	13	NWC
侠客英雄传Ⅲ	116	25	30	10	13	精讯
炎龙骑士团Ⅱ	114	26	27	32	6	汉堂
篮球98	110	27	—	2	27	EA SPORTS
魔法军团	100	28	NEW	1	28	GAMEONE
三国志Ⅴ	94	29	26	20	11	光荣
神雕侠侣	90	30	25	8	12	智冠

首选游戏排行榜

1
(878票)
2 仙剑奇侠传
(536票)
3 暗黑破坏神
(452票)
4 星际争霸
(298票)
5 足球98
(252票)
6 铁甲风暴
(194票)
7 古墓丽影II
(100票)
8 命令与征服
(94票)
9 黑暗王朝
(86票)
10 横扫千军
(80票)



广东 陈惠玲
贵州 王涛
郑州 程鹏
天津 李菁
江苏 骆张强
重庆 赵玉生
广东 张荣海
北京 黄艳娟
北京 张启庚
广西 覃锋
西安 申广
云南 刘昆
湖南 肖亚东
广西 覃建才
山东 张霖
上海 诸星联
上海 康宇霞
浙江 徐伟庆
河北 李宝珠
大连 王雪

以上读者将获得由

中国金辰公司

提供的

KILL98单机版杀毒软件

(FOR WINDOWS98)

一套



大众软件邮购中心

大众软件"学玩用"套装，仅仅 118 元！

音乐殿堂(86 元)+黑暗王朝(128 元)+通译句王—大众软件版(60 元)=118 元

游戏三件套 118 元

(黑暗王朝或古墓丽影 I)+(炎龙骑士团 I、生化悍将 II、生死赛车、音乐殿堂、通译句王—大众软件版、八一战鹰、虎胆神猫)中任意两款软件

游戏两件套 99 元

(黑暗王朝或古墓丽影 I)+(炎龙骑士团 I、生化悍将 II、生死赛车、音乐殿堂、通译句王—大众软件版、八一战鹰、虎胆神猫)中任意一款软件

以上套装在各地大众软件(服务部)专卖店有售。



寻友启事

北京 杨玲 山东 王亚斌 孙辉 胡骏 杨庆山 福建 樊增 广东 江西 邱凡 李晓立 陈志彬 魏飞 龚金珠 杜志新 万敏峰 宋敏 陈庆辉 上海 邹琪 广西 苏毅军 杨俊 苏劲 梁恺 王熙 张臻栋 冯沛州 梁海虹 河北 毛宏云 冯广亮 郭杏 刘军 黄忠伟 陈正岳 陈国生 陈旭 徐晓俊 王阅微 黄璜 王立勇

邮购中心最近有被退回的包裹，如发现寻友启事中有您的名字，请速与我们联系！联系电话：(010)67024050

大众软件库(部分新品)

新品名称	零售价	邮购价
学玩用套装(音乐殿堂、黑暗王朝、通译句王)	118	免邮费
游戏三件套(详见本页介绍)	118	免邮费
游戏两件套(详见本页介绍)	99	免邮费
沙丘 2000	148	九折免邮费
银翼杀手	198	九折免邮费
盟军敢死队——深入敌后	148	九折免邮费
暗黑破坏神	168	九折免邮费
地狱之火	98	九折免邮费
星际争霸	168	九折免邮费
电脑报配套光盘之游戏世界	28	免邮费
音速小子合集	98	九折免邮费
世嘉拉力'98	98	九折免邮费
凡尔赛疑云	158	九折免邮费
世界企业 500 家	98	九折免邮费
北大 100 年纪念光盘	80	九折免邮费
异形	159	九折免邮费
牛津计算机宝典	68	九折免邮费
牛津科学百科	127	九折免邮费
VR 特警	98	九折免邮费
幽浮 III 启示录	139	九折免邮费
龙剑客 II 龙人之心	148	九折免邮费
决战法兰西	128	九折免邮费
随心所欲说英语	128	九折免邮费
梦游美国	98	九折免邮费
金太阳多媒体系列教育软件	288	九折免邮费
金银笔手写输入系统	600	免邮费
光学薄脂超滤光视保屏	118	免邮费

注：欲详细了解大众软件产品库的读者可来电来函索取《大众软件广场》。

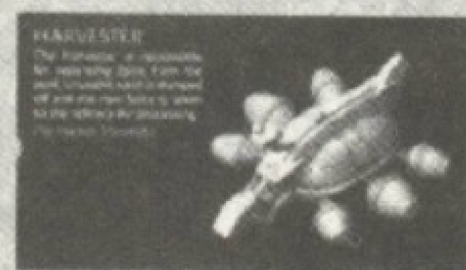
大众软件邮购中心 地址：北京和平门邮局 3056 信箱 收件人：大众软件邮购中心 邮编：100051 电话：(010)67024050

大众软件服务部

沙丘 2000

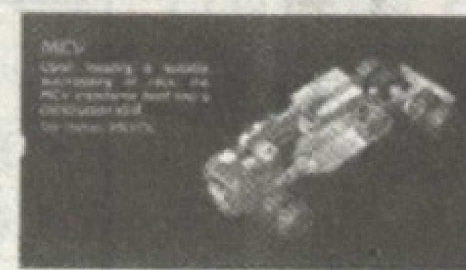
大众软件服务部销售连锁组织主承销

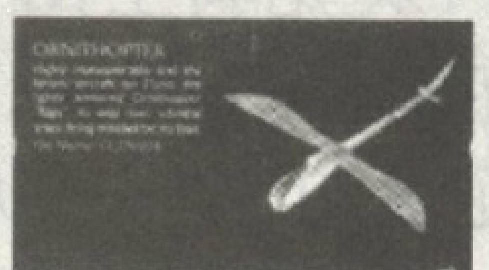
诚征各地分销商
征订电话:(010)65232585、65266244
传真:(010)67032379





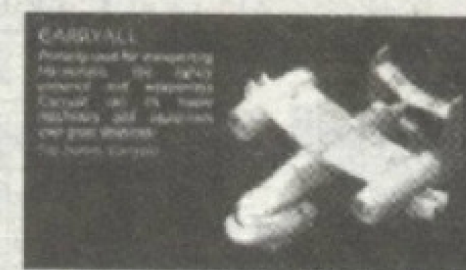
《沙丘 2000》已经出动,又一次即时战略热潮即将掀起……

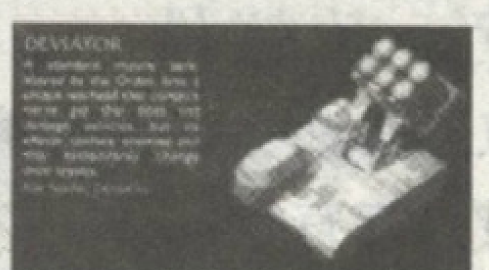


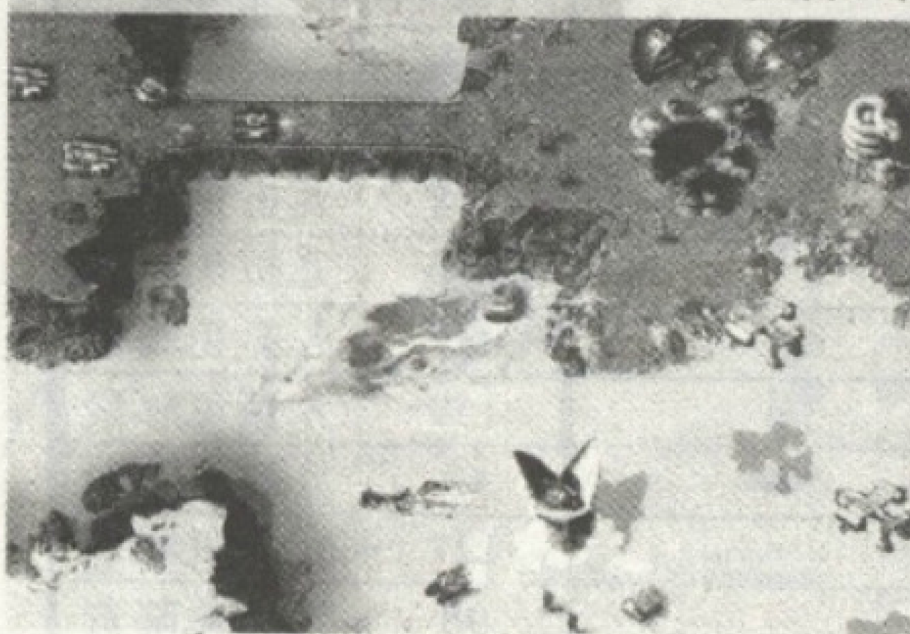


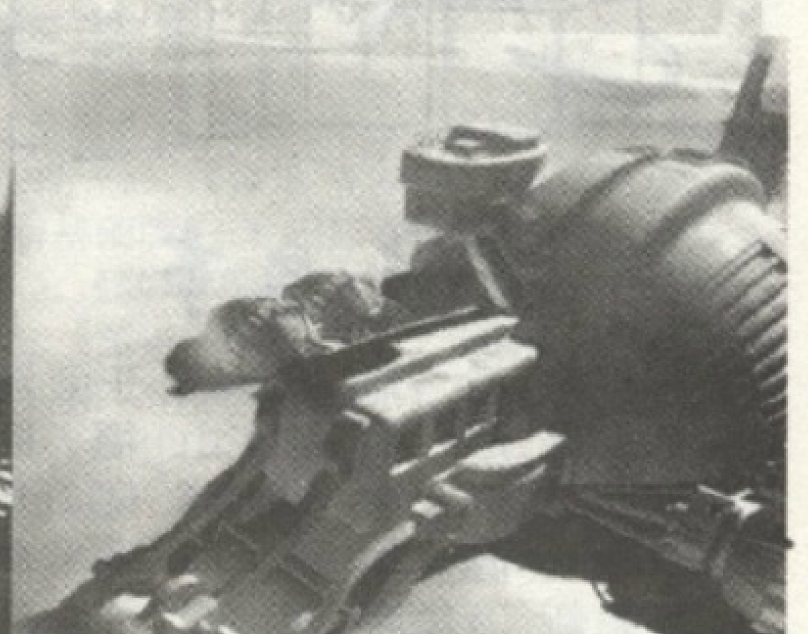
零售价:148 元

大众软件服务部各地(服务部)专卖店有售
邮购地址:北京和平门邮局 3056 信箱
收款人:大众软件邮购中心
邮政编码:100051 电话:(010)67024050









全国各地大众软件

- 苏州分部 电话:7246529,5349721
- 武汉分部 电话:7649127,2835314
- 新疆分部 电话:4816658,2849854
- 保定分部 电话:3272240,5034135
- 淄博分部 电话:7536309,2867297
- 温州分部 电话:8377628,8319559
- 长沙分部 电话:4190177,4111446
- 哈尔滨西区分部 电话:6259031
- 哈尔滨东区分部 电话:2510446
- 河南安阳分部 电话:5935384
- 太原分部 电话:7234490
- 宁波分部 电话:7998255
- 昆明分部 电话:5176880
- 大连分部 电话:3630831
- 杭州分部 电话:8079924
- 西安分部 电话:8496569
- 长春分部 电话:5656612
- 吉林分部 电话:2446408
- 广西分部 电话:2621521
- 重庆分部 电话:63703455
- 塘沽分部 电话:25716599
- 东营分部 电话:8713909
- 无锡分部 电话:5025454
- 青岛分部 电话:3621379
- 湛江分部 电话:3205630
- 贵阳分部 电话:5894210
- 周口分部 电话:8238503
- 临沂分部 电话:8100118
- 惠州分部 电话:2226713
- 厦门分部 电话:2099553

销售连锁组织

品游戏精品，大众软件礼品赠送

大众软件服务部销售连锁组织，是以软件销售为主，直接面对最终用户的全国性正版软件销售连锁组织。在大众软件专卖店，大到工具软件、小到游戏软件，应有尽有、品种齐全，一流的服务更为用户所称道。特别是我们与著名游戏厂家携手推出的“结友谊礼品赠送”活动，为来大众软件(服务部)专卖店购物的用户带来意外惊喜。在此感谢提供礼品的厂家及他们的精品软件：

＊新天地互动公司的产品：《银翼杀手》198 元、《盟军敢死队—深入敌后》148 元、《沙丘 2000》148 元；
＊创意鹰翔公司的产品：《生死之间Ⅱ》—末日传说(今秋推出)；
＊奥美电子(武汉)公司的产品：《暗黑破坏神》168 元、《地狱之火》98 元、《星际争霸》168 元；
＊东方泰然公司：《成名之路》288 元、《虎胆神猫》129 元；
＊晶合顺达公司：《黑暗王朝》90 元、《学玩用套装》118 元(包括《黑暗王朝》、《音乐殿堂》、《通译句王》)、《游戏两件套》99 元(《黑暗王朝》+《生化悍将Ⅱ》、《炎龙骑士团》、《音乐殿堂》、《八一战鹰》、《虎胆神猫》、《通译句王》中任一款软件)。以上产品可去各地大众软件(服务部)专卖店购买或在大众软件邮购中心邮购。(地址见邮购中心专页)

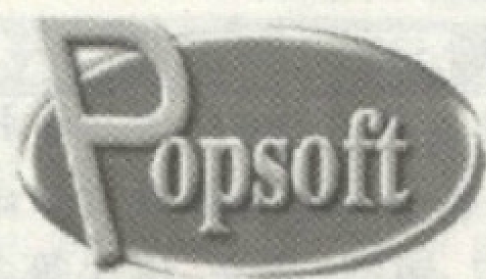
欲免费领取礼品的读者请注意：1. 凡订阅半年以上《大众软件》杂志或《大众软件 CD》光盘的读者凭订阅票据；2. 当场购买任一款精品软件；3. 持有当地专卖店颁发的会员卡。(符合以上条件的读者均可免费获得精美礼品。)

本此活动自 7 月 20 日开始，请速到当地大众软件服务部领取精美礼品。(注：礼品数量有限，欲领从速!)同时各地一些分部举办软件优惠热销、游戏比赛、上网指导、买游戏送攻略等一系列让用户获益的活动，请您和您的家人一起去享受大众软件专卖店的服务；去体验计算机的魅力。

买软件

去大众软件！

所有软件九折优惠！



北京大众软件专卖店

北京大众软件读者服务部总店
地址：崇文门西大街 6 号楼
(崇文门地铁西南出口向西 100 米)
电话：65266244

北京大众软件一分店
地址：中关村现代电子市场二层
电话：62630299

北京大众软件海航分店
地址：中关村海淀路 59 号
电话：62568319

北京大众软件长椿街分店
地址：宣武门西大街平丙 103 号
电话：66018119

北京大众软件万寿路分店
地址：海淀区万寿路 20 号
电话：68159093

北京大众软件和平里分店
地址：东城区和平里中街 12 号
电话：84210214

新建分部

无锡大众软件分部
地址：无锡曹张新村 58- 1 号
电话：5025454
联系人：邓志福

荆州大众软件分部
地址：沙市区北京东路 147 号内配综合楼 1 号
电话：8113452
联系人：朱国庆

兰州大众软件分部
地址：兰州市科技街 119 号
电话：8811591
联系人：郭蔚

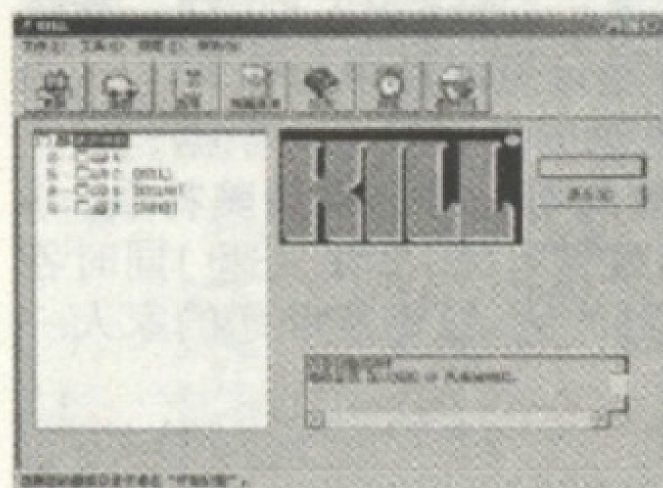
洛阳大众软件分部
地址：洛阳市解放南路 117 号
电话：4313106
联系人：韦东辉

服务部联系电话

- 深圳分部 电话：3238386
- 开封分部 电话：5958268
- 徐州分部 电话：3852430
- 株州分部 电话：8247690
- 廊坊分部 电话：2115240
- 韶关分部 电话：8914226
- 上海分部 电话：62104588
- 上海分店 电话：63746384
- 天津分部 电话：27830166
- 邯郸分部 联系人：范文碧
- 广州分部 电话：83790899
- 南京分部 电话：3352364
- 南昌分部 电话：8311981
- 成都分部 电话：5550175
- 金华分部 电话：2312111
- 福州分部 电话：7836798
- 抚顺分部 电话：2433189
- 合肥分部 电话：2826110
- 乐清分部 电话：2550500
- 济南分部 电话：6944476
- 桂林分部 电话：3820921
- 西宁分部 电话：6114341
- 常州分部 电话：6686789
- 大同分部 电话：2044320
- 盘锦分部 电话：2826319
- 荆州分部 电话：8257626
- 兰州分部 电话：8883877
- 锦州分部 电话：3131788
- 石家庄分部 电话：7893711
- 郑州杜先生 电话：127－0119972



KILL98



彻底查杀国际、国内计算机病毒20000种！与操作系统平台完美结合，确保您使用KILL98认证版高枕无忧！与先进的系统平台Microsoft Windows98同步推出！全面支持Microsoft Windows98并同时兼容Microsoft Windows95！

热卖中　　　　　　　　零售价:380元

服装世界博览、服装设计大观

《服装世界博览》收入古今各时期不同风格的服装资料并进行伸入浅出的讲解，介绍当今国际服装大师及其作品，为您的日常着装提出专业性的建议。

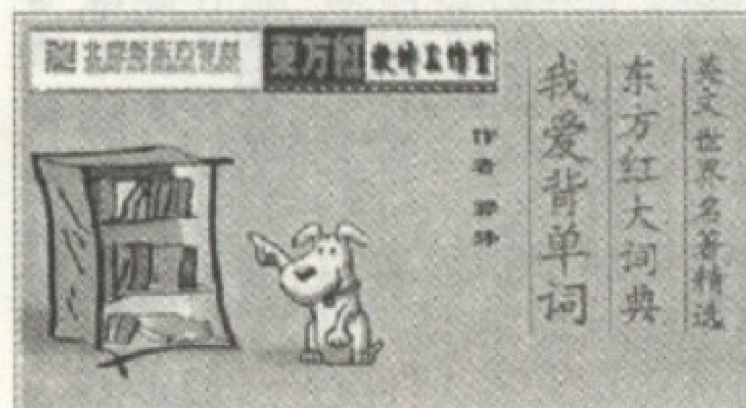


《服装设计大观》系统而简洁地介绍了服装设计的原理、方法。借多媒体技术，为专业人士和业余爱好者提供了一个专业学习机会，并在有趣的学习过程中提高自己的审美修养。

热卖中　　　　　　　　零售价:《服装世界博览》78元

《服装设计大观》88元

飞　跃



北京新东方学校最新推出《飞跃》组件，包括《我爱背单词98》、《英文世界名著精选》和《东方红大词典》三部分。

有了《飞跃》，您可以用《我爱背单词98》巩固、提高词汇量，打开《东方红大词典》来阅读《英文世界名著精选》，在欣赏名著的同时大大提高自己的英文水平。

热卖中　　　　　　　　零售价:90元

若华自动翻译系统(英汉)

"若华翻译软件"有以下几个特点：网上实时翻译的功能；英汉对译的功能；联机词典查字的功能。"若华"在其编辑修改的功能上，有独到之处。"若华"可根据词性的变更、译词的变更，自动修改译文，得到的译文的确通顺完美。"若华"的用户词典可让用户自由扩充词汇。"若华"译文的通顺性完整性，不愧为攻克英语障碍的好助手！



热卖中　　　　　　　　零售价:248元

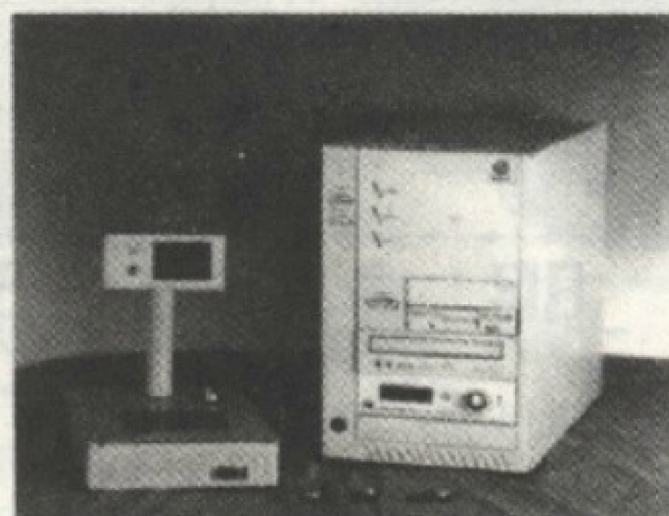
英语脱口说

《英语脱口说》是由著名的语言教育软件公司法国欧亚洛克公司开发的，以语音识别技术为基础的优秀语言教学软件。已行销到63个国家和地区，有几百万用户，几千万人受益，并获得了EMMA、PC Magazine等多项国际大奖。

《英语脱口说》全套共2张光盘，包含几百张场景图片，涵盖真实生活、商业场景、社交等日常口语各个方面，由浅入深，并包含听写、填空、词义、语法等多项实用生动的练习。

热卖中　　　　　　　　零售价:160元(2CD)

IC卡电脑上机管理系统



该系统管理模式是通过管理主机将机时写入IC卡，IC卡中的时间读入智能计时控制器，计时器控制计算机显示器工作。

该系统具有如下特点：安全可靠；安装方便；无副作用；功能强大。

热卖中　　　　　　　　零售价:980元/台(管理主机)

298元/台(计时器)

加盟正普　感受成功

在激烈的市场竞争中，一个区域软件经销商要想取得彻底胜利，获取价格与服务支持是必不可少的先决条件，二者缺一不可。

然而，价格与服务从何而来？由于区域经销商规模较小，不能得到厂家足够的重视，因此价格与服务优势很难从厂家获得，而没有知名度的软件批发商的承诺又无法使经销商放心。

现在，正普软件销售组织给您带来了一个完整的解决方案，只要您加盟正普，成立正普软件专卖店，价格与服务问题便迎刃而解。首先，正普软件专卖店价是市场上的最低价，没有比这一价格更低的价格了。然而，正普的特色还不在价格，因为降低价格是一件很容易的事情，正普的特色在服务，服务的内涵是无限的。

正普的第一项服务是给予您的广告支持。正普公司从96年涉足软件销售至98年6月底，累计广告投入已经超过100万元。后续的广告投入力度更大，这不用说您也在能看见，连续不断的大规格广告一方面从整体上提升正普品牌的知名度，扩大您在当地的影响，另一方面增加您的销售量，使您获得实实在在的好处，除了正普自己的广告之外，正普还会运用其强大的影响力争取厂家在其产品广告中对正普软件专卖店进行支持。正普的第二项服务是技术支持和信息提供。正普公司将所有专卖店的信息送给所有厂家，由厂家为您直接提供宣传海报、产品介绍资料、新产品上市信息、产品升级信息、价格变动信息、技术指志以及产品演示版，另一方面，正普公司将所有厂家信息送给所有专卖店，专卖店可以直接从厂家得到疑难解答。总部的技术支持部负责解答一般性的问题。正普的第三项服务是换货。对于各专卖店的滞销产品，总部负责给予调换成新产品或畅销产品，以最大限度地降低您的风险。正普的第四项服务是开展产品促销活动。这些活动包括与厂家合作进行产品首发，产品的降价促销、赠送促销等活动以及总部举办的大规模有奖销售，以吸引用户到您的店里购买软件。正普的第五项服务是为专卖店介绍直接用户。凡是各地打电话到总部要求购买软件的用户，都将被介绍到当地专卖店，其它方案正在制定之中，此计划实施后，各地专卖店的主要精力将放在对用户的产品供应和技术支持服务上，而不是到处拉客户。为了使各专卖店的利益得到保障，总部决定不投资开设零售店，不涉足邮购，而是一心一意为专卖店做好价格监测与全方位服务。

正普为您提供的价格与服务优势，再加上您固有的优势，将保证您在当地市场竞争中取得彻底胜利。现在在请立即拨打正普软件销售组织总部的电话，我们将告诉您如何成立正普软件专卖店。

正普软件销售组织总部还为那些不便以正普软件专卖店名义销售的经销商以及实力稍逊的经销商设计了正普软件授权分销商和正普软件普通分销商两种类型，请向总部咨询。

各地正普软件专卖店

专卖店	电话	联系人	专卖店	电话	联系人
南宁正普实凯软件专卖店	2617729	张卫	大庆正普一方软件专卖店	6340105	娄立峰
杭州正普四海软件专卖店	5124717	汪海华	大理正普泰华软件专卖店	2188218	余宏斌
天津正普北辰软件专卖店	26390233	尤志刚	徐州正普雅光软件专卖店	3700284	关慧琴
昆明正普威豪软件专卖店	5144846	罗永平	赤峰正普利民软件专卖店	8349737	罗利民
衡阳正普大铭软件专卖店	8271627	杨柳	包头正普捷誉信软件专卖店	3310049	杨明
贵阳正普大众软件专卖店	5816675	黄力	大港正普欣建华业软件专卖店	25912000	尹戈午
贵阳正普四新软件专卖店	5865509	罗英宏	大港正普大通软件专卖店	25926999	胡克为
连云港正普海天软件专卖店	5508260	王海东	独山子正普星空软件专卖店	3689580	胡宏
石家庄正普育人软件专卖店	6030696	史雪迎	北京正普戬鑫软件专卖店	65240984	苏叙
石家庄正普好学生软件专卖店	7023221	苑向潮	如皋正普江海软件专卖店	7591659	周世平
福州正普德瑞软件专卖店	7838849	卓峰	新乡正普软件专卖店	3096631－306	张清献
昆明正普中振软件专卖店	5169598	肖枫	邹城正普科达软件专卖店	5223630	周志文
保定正普浩诚软件专卖店	2033241	钟孟华			



正普软件销售组织总部
北京正普电子技术公司

电话：(010)62610034、62523905、62617607、62621349、62621347、62636020
手机：1381010828
传真：(010)62621347、62636020　寻呼：62025566－19987
E－mail：zipdisc@public.bta.net.cn
地址：北京海淀中关村南路4号华中大厦417－419室　邮编：100080

通 知

叁剑合璧 优惠领取"汉科家教""四合一"

——北京大学出版社、大连中泰电子、香港傲远电子联手推出家长、孩子都需要的"四合一"套装软件

强强联手 免费参加"大连之夏""少年游"

——《中国少年报》报社、大连中泰电子、连邦软件发展公司联合举办"大连之夏"青少年夏令营活动

由中国教育界享有盛誉的北京大学出版社和在办公管理、财务软件开发上有丰富经验的大连中泰电子公司以及多媒体应用技术处于世界领先地位的香港傲远电子公司联合推出的"四合一"套装软件，是一套真正满足家长和孩子两方面需要的精品之作。——编者

1.《汉科多媒体家庭教师》初中版 V6.0——帮你脱离题海，走向成功。

全套软件包括初中全部语文、英语、数学、物理、化学、历史、生物各科，每科又分为同步练习、阶段测试、知识宝典、复习辅导、实验室等五大部分。全套 21 张光盘，由于采用了美国最新的压缩技术，压缩为 1 张光盘。该软件在大连市第九中学、第二十一中学、七十九中学等十几所初级中学试用期间（该期间没有任何其它作业）得到老师、家长和孩子的充分肯定和赞扬，认为它确实能帮助学生迅速提高学习兴趣和学习成绩，孩子轻轻松松，家长不用"动口"更不用"动手"。

2.《汉科多媒体工作室》V3.1——让你"与众不同"

你想成为与众不同的孩子吗？你想成为小"多媒体制作大师"吗？你无需了解和掌握复杂的计算机语言，只要利用我们的"工作室"就会轻而易举地创作出曾经让你感到那么神秘的多媒体系统。当同学们看到丰富多彩的动画和图像上竟然还有你的大名时，会以怎样的目光看着你呢？顺便提醒一下：锋芒不要太露喔。

不怕不识货，就怕货比货。 全套软件含有：

1.《汉科多媒体家庭教师》初中版 V6.0 光盘一张。
2.《汉科多媒体工作室》V3.1 磁盘一张；3.《铁算盘家庭理财》V2.0 磁盘一张；4.《万通记事王》V2.0 磁盘一张；5. 说明书一本（详细而又通俗地讲述了计算机基础知识、WINDOWS 操作、网络基础和上网操作以及"四合一"软件的使用说明。）6. 信誉卡一张、用户信息反馈卡一张。

6.20 日—9.20 日优惠期内仅售 425 元

3.《铁算盘家庭理财》V2.0——替你精打细算

家里没买电脑的时候，心里总是不踏实，害怕自己落伍于时代；而一旦拥用它的时候，还是犯愁：自己只能用它来看影碟，玩游戏，要不就是打点文字，电脑使用水平太低，利用率太低！现在好了，你可以用《铁算盘家庭理财》来拨弄自己的"铁算盘"——精打细算，开源节流，不但用于家庭，还可用于生意往来，真是"理财能手"。

4.《万通记事王》V2.0——使你成为博闻强记的社交能手

能存贮所有的通讯信息，并结合家庭特点增加了其它项目如个人爱好、饮食习惯等。用户可以结合自己实际情况，对信息进行分类整理；也可以根据各种需要自动生成风格多变的名片（有打印功能）。另外，本系统所独有的模糊查询功能可以帮助您迅速地查找到有关信息。

以上四种软件详细资料请向当地代理商索取。

敬请留意："优惠领取"活动期间，另举办下述活动

1、免费参加"大连之夏"夏令营活动——该夏令营活动由《中国少年报》主办，中泰电子公司和协办。参加者：从《汉科家庭教师》正版用户反馈卡中分省市按比例抽取若干名初中学生免费参加，其余未选上者还有机会获得精美礼品一份（有公证处公证）。地点：大连；时间：8.14～8.20；活动内容：A. 游览各处公园、海滨、植物园以及森林动物园（这可不是一般的动物园；**动物就在你身边**）；B. 旅顺军港、蛇馆、日俄监狱等；C. 参观中泰电子公司，参加"我的多媒体"设计大赛。

2、赠送软件——为推动民族信息产业的发展，凡于 6.20～9.20 本套软件优惠期间购买国产任何一种品牌的微机均可凭购机相关证明（复印件亦可）及本套软件工本费（包括邮费）——300 元领取上述"汉科"系列套装软件。

3、"我与汉科"征文比赛——此次征文活动由中国少年报主办、大连中泰电子有限公司协办。主题为反映初中学生本人或其家庭其它成员在使用"四合一"套装软件过程中的心得、体会，以及对其学习或生活的影响。征文截止日期为 1998 年 10 月 7 日，届时将邀请教育界知名人士统一评审，表现优异者将获"汉科少年"荣誉称号及颁发奖品。

发行单位名单：

内蒙古
内蒙古方园 6957968
呼市赛乐氏 4952599
呼市明达 6285300
包头双一 2149810
满洲里泽宇 6232238
山 西
山西外文 4040393
太原天博 4135506
太原三元 4036430
太原赛乐氏 4066063
太原连邦 4033720
大同连邦 2051753
临汾三晶 2018593
长治连邦 2013521
晋城科创 2030728
河 北
石家庄连邦 6978123
石家庄赛乐氏 7034567
石家庄鼎新 7034567
邢台连邦 2227912
邯郸联想 3069456
邯郸明星 3034849
沧州连邦 2022169
唐山连邦 2849678
唐山邵氏 2094855
秦皇岛中环 3028341
保定超软 3091018
保定连邦 2027835
保定赛乐氏 3152011
北 京
北京济利 62188326
北京里仁 62615307
连邦中心店 62628618
连邦王府井 65126677－253
连邦京广分店 68583285
连邦蓝岛分点 65995103
连邦燕莎分点 64674524
连邦小庄分店 65024026
连邦雪银分点 65567711－8411
连邦香河园 64664205
连邦三里河 68533269
连邦西单分点 66025960
连邦平安里 66150136
连邦城乡分点 68296709
连邦亚细亚 67264629
连邦现代分店 62630341
连邦科苑分店 68565288
连邦科海分店 62639822
连邦颐宾楼 62520540
连邦第一分店 62620375
连邦魏公村 62180037
连邦分销中心 62623257
连邦第三分店 62614925
连邦黄庄分店 62642573
北京兴宏达 62510601
北京微宏 62579194
北京双友 62571523
北京市正普 62184176
赛乐氏总部 62251117
赛乐氏光明楼 1381238670
赛乐氏三里河 68584847
赛乐氏新街口 66185885
赛乐氏华威店 66024642
赛乐氏白石桥 62174107
赛乐氏现代店 62636276
赛乐氏颐宾楼 62572006
赛乐氏学院南 62257116
赛乐氏密云店 69042299
中国大恒 62628395
辽 宁
辽宁华储 3895234
沈阳希望 3909650
沈阳利通 3887690
沈阳大有 3893396
沈阳连邦 3880626
大连连邦 3600234
大连赛乐氏 2654893
大连铁路 4328664
抚顺赛乐氏 2635861
抚顺连邦 2610730
鞍山软件 2237413
鞍山新华 2221235
台安先锋 4822730
营口诚信 2829480
丹东连邦 2165198
丹东易通 2138441
锦州赛乐氏 2120441
锦州华侨 2829833
阜新集星 3323296
吉 林
长春长白 5666900
长春科高 5642474
长春星王 5624358
长春赛乐氏 5628552
长春连邦 5635251
吉林树人 2447895
延吉天和 2828830
黑龙江
哈尔滨赛乐氏 6220327
哈尔滨赛尔 6221640
哈尔滨希望 2510446
哈尔滨伟仕 2523935
阿城赛乐氏 3726945
佳木斯信通 8244082
牡丹江奔腾 6272087
牡丹江宏远 6239692
牡丹江科教 6286009
齐市连邦 2441571
大庆恒生 5092419
大庆东油 5999909
大庆赛乐氏 6333610
大庆连邦 6281736
上海
上海农工商 63226198
上海申新 64049404
上海天翔 62775321
上海赛乐氏 63743028
上海连邦 63234274
江苏
南京十佳 4408854
南京赛乐氏 3213138
镇江智人 4420509
镇江连邦 5025651
无锡连邦 5860486
无锡赛乐氏 2606504
无锡佳盟 5860486
宜兴连邦 7915634
江阴连邦 6882437
苏州连邦 5322309
昆山赛乐氏 7306418
昆山连邦 7554063
徐州连邦 5606665
淮阴英特 3934444
盐城科技 8363319
盐城连邦 8306822
扬州连邦 7323401
泰州连邦 6566025
南通连邦 5598916
南通先锋 5107211
安 徽
合肥赛乐氏 3663701
合肥连邦 2817190
山 东
济南力科 8541004
济南赛乐氏 6977545
山东恒志 8950973
德州连邦 2661871
淄博赛乐氏 3173653
淄博连邦 7542849
东营连邦 8225198
潍坊三友 8210069
潍坊连邦 8223085
烟台金石 6623036
烟台松华 6278744
烟台连邦 6621854
青岛赛乐氏 3860481
青岛荣昌 3803008
泰安希望 8258548
济宁连邦 2327983
邹城艾维 5212434
临沂连邦 8210425
天 津
天津 IPC 27216215
天津津海 23344765
赛乐氏鞍山西店 27491818
赛乐氏滨海店 25829808
赛乐氏卫津路 23358976
天津连邦 27383000
浙 江
杭州美迪 8271301
杭州南北 8079935
杭州赛乐氏 8835660
杭州连邦 8853577
绍兴连邦 5419024
湖州连邦 2058800
湖州远方 2059107
嘉兴连邦 2093432
海宁智海 0573－7030680
宁波连邦 7314312
宁波赛乐氏 7293226
台州连邦 8228228
金华连邦 2317365
金华联想 2312111
义乌连邦 5541881
温州阳光 8254454
温州连邦 8349271－804
瑞安创新 5653205
江 西
南昌连邦 6298297
南昌赛乐氏 6802484
南昌希望 6234341
萍乡科银 6822857
福 建
福建赛乐氏 7522534
福州华特 7851364
厦门鹭大 2180255
厦门南瓜 2099553
厦门三维城 2210179
厦门志必达 5152823
泉州连邦 2210179
龙岩赛乐氏 9018791
龙岩北佳 2220660
重 庆
重庆赛乐氏坪 62812078
重庆四友 62836953
重庆威尔 63858239
重庆连邦 63858239
湖 南
长沙赛乐氏 4466486
长沙连邦 4465427
株州蓝星 8247690
株洲赛乐氏 8237711
岳阳连邦 8233235
怀化东方 2718082
衡阳九达 8211211
郴州电脑 2232480
湖 北
武汉赛乐氏 7877246
武汉七环 7872067
武汉天问 7874577
武汉凡高 7884793
武汉连邦 7871204
荆州前卫 8452315
荆州连邦 8226283
石首今日 7271747
襄樊明日 3259690
襄樊连邦 3541136
石堰蓝波 8222874
宜昌赛乐氏 6749206
宜昌连邦 6749511
荆门连邦 2362185
河 南
郑州三应 3945419
郑州希望 3818903
郑州赛乐氏 A 3817084
郑州赛乐氏 B 5978120
郑州连邦 5964014
安阳连邦 5928781
濮阳连邦 4893168
平顶山星康 2923129
洛阳亚普 4926932
洛阳连邦 4210385
南阳连邦 3176881
开封先达 5958268
天高电脑 81081272－3865
广 东
广东金碟 87582576
广州连邦 87515309
广州南软 84204166
广东连邦 85590403
汕头赛乐氏 8860856
汕头连邦 8870529
惠州连邦 2223593
深圳连邦 3229263
深圳赛格 3239665
深圳赛乐氏 3269004
珠海格力 2259771
湛江连邦 2283993
肇庆连邦 2836164
佛山赛乐氏 2275778
佛山埃特隆 3312007
江门莹宝 3518018
广 西
南宁用友 5854399
玉林广泰 2831378
桂林四维 2828250
梧州信息 3831227
柳州赛乐氏 3821112
柳州东方 2828680
柳州宏创 3821112
柳州连邦 2803990
贵 州
贵州金山 5827765
贵阳连邦 5866168
贵阳连邦 5866168
贵阳赛乐氏 6815956
贵州金山 5827765
海 南
海口星河 0898－6788246
海口赛乐氏 6724411
海口威龙 8540137
四 川
成都中马 5575536
软件报 6248449
成都连邦 5212697
成都新一代 5213463
攀枝花金谷 3334187
绵阳连邦 2331487
绵阳赛乐氏 2242410
泸州连邦 2299931
云 南
昆明赛乐氏 3345178
昆明棒子 5176880
昆明黑马 5146711
昆明明星 4167945
陕 西
陕西奔腾 4238388
陕西荣康 8481854
西安赛乐氏 A 8481854
西安赛乐氏 B 4249871
西安连邦 4267402
宝鸡希望 3218500
汉中联翔 2251343
甘 肃
兰州华商 8826896
兰州四达 7555871
兰州意友 8834009
兰州连邦 8826896
甘肃丰隆 8228985
宁 夏
宁夏浪潮 6013955
银川凯帝 5065304
银川连邦 6027777
银川赛乐氏 5065304
石咀山大恒 3014514
新 疆
新疆华顺 4816658
乌市连邦 2830665
库尔勒连邦 2038008
克拉玛依赛乐氏 228171
哈密连邦 2765818

总经销：大连中泰电子有限公司 地址：大连市中山区五五路八号时代商厦四楼 邮编：**116001**
销售总电话：**0411－2730658** 传真：**2717827** 技术部：**2714964－207** **E－mail: Ztdz@pub.dl.inpta.net.cn**

M1A2 主力战争坦克模拟游戏



战争在这里爆发，你要面对的是装备精良、荷枪实弹、凶狠的坦克对手。

驰骋疆场，横扫千军，死亡与天使，钢铁姻缘。去当回“巴顿”，挥旌三十二辆坦克劲旅，立即出发，象雄狮一样出击，英雄无敌……

钢铁雄狮 II

¥118



热卖中

（限量赠送电动仿真坦克）

中青旅创先软件产业发展有限公司
中青旅创先软件开发行销联盟

总部地址：北京市海淀区知春路 128 号泛亚大厦 8 层
电 话：(010)62188326、62177683、62186237、62617707
传真：(010) 62177683

北京创先软件中心专卖店
(010)62520738
北京华威大厦七层创先软件专卖店
(010)66024619
北京科苑书城创先软件专卖店
(010)68515544
石家庄创先软件
(0311)7021634　717 呼 1865169
唐山鄢氏创先软件
(0315)2094855

西安创先软件专卖店
(029)5215569
成都创先软件专卖店
(028)5217234
济南创先软件中心店
(0531)6951840

连邦全国 200 家专卖店，赛乐氏全国百家专卖店，大恒希望，前导各地连锁店
中青旅创先软件开发行销联盟正版软件市场战略合作伙伴(排名不分先后)

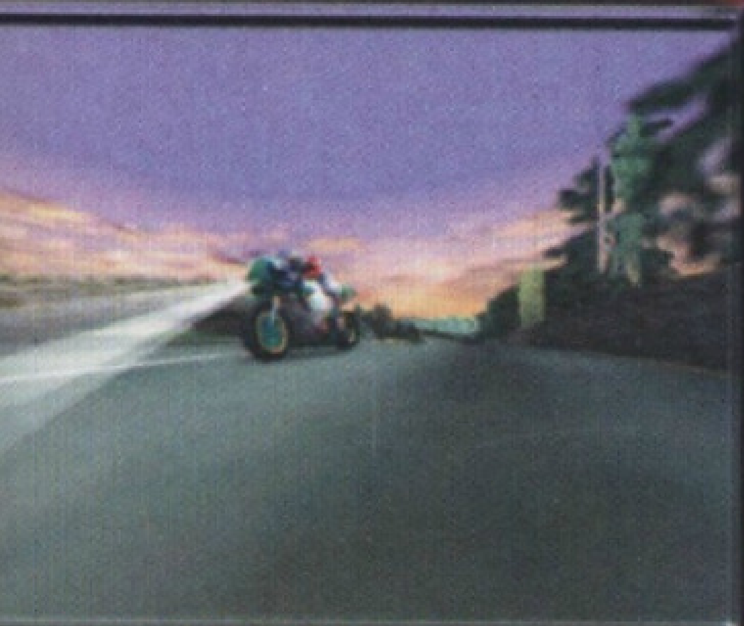
大众软件各地读者服务部	(010)65232585 转 63	冯立群
万众合力软件分销组织	(010)62510108	吴洪彬
里仁软件行销联盟	(010)62615307	林真实
育碟苑	(010)62510120	郑建峰
金山总部	(010)62648667	于庆洲
正普软件销售组织	(010)62610034	姚增文
北京百年树人	(010)62616742	马　欣
兴宏达软件联盟	(010)62510602	张　拓
圣比尔	(010)62552749	周　平
大和电脑软件广场	(010)62510740	郑雷

杭州市南北电脑技术开发公司
(0570)8079935
南昌市希望高技术有限公司
(0791)6234341
郑州英之瑞电脑公司
(0371)5993206
石家庄市中昌贸易公司
(0311)6083338
桂林市嘉维电脑分公司
(0773)3820921
合肥华昌电子公司
(0551)2826110
宁夏浪潮高技术发展有限公司
(0951)6013955
哈尔滨瑞利公司
(0451)2541656
广西南宁赛世
(0771)2615226
汕头市华兴电脑公司
(0754)8166697
柳州宏创软件有限公司
(0772)3821112
长沙市长城电子科技出版物有限公司
(0731)4466486
郑州洪涛软件专卖店
(0371)6241144
大连东北财经大学电脑技术公司
(0411)4315226
大连金田分公司
(0411)3646254
锦州市太和电脑有限公司
(0416)3135706
兰州先锋多媒体网络服务部
(0931)7578691
济南希望连锁店
(0531)8544748
青岛高科技工业园力邦公司
(0532)3884825
南京市玄武区延龙图多媒体软件
(025)3350862
上海农工商许东电脑公司
(021)63226198
上海玩之宝贸易有限公司
(021)62159341
兰州科创科技有限责任公司
(0931)8414719
昆明黑马公司
(0871)5146711
昆明棒子公司
(0871)5176880
天津真诚实业有限公司
(022)27384647
吉林市高瀛电子公司
(0432)2437620
郑州三应公司
(0371)3945419
哈尔滨希望公司
(0451)6221640
武汉市凡高电脑软件公司
(027)7884793
武汉精恒公司
(02708042277
武汉天问公司
(027)7647887
广州南软电脑公司
(020)84204166
厦门南瓜软件公司
(0592)2099553

游戏试炼场

Redline Racer







Redline Racer

红线飙车




国内制作中游戏大揭密

格萨尔王传奇


爱江山更爱美人


传说中的神殿


密宗法器高悬天空

皇城霸业


雄峻威武的城楼


画面细致到每个瓶瓶罐罐


传统中式风格建筑

天地冢


英雄形象：炎帝

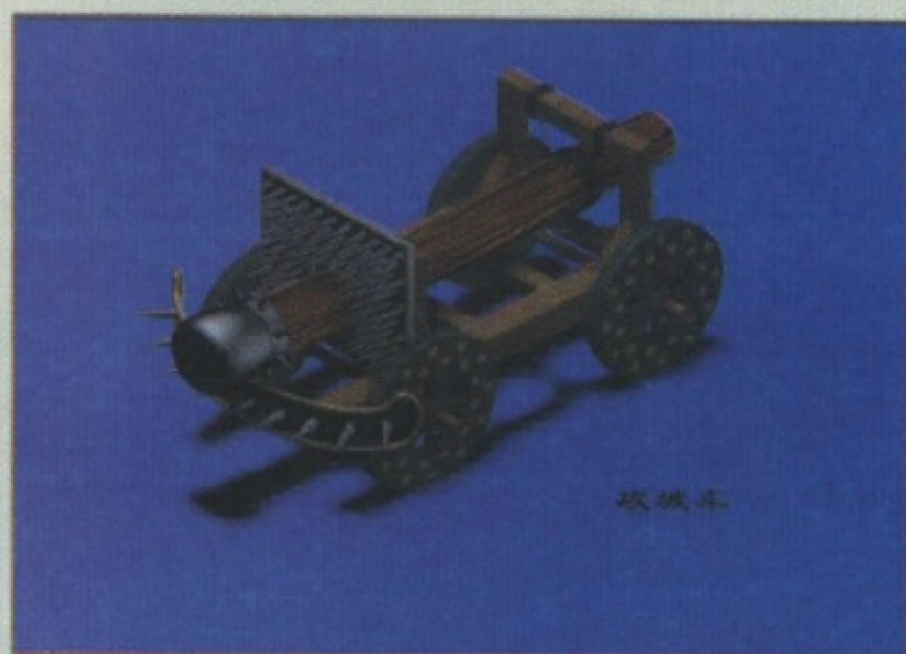

剑下超渡妖魔无数

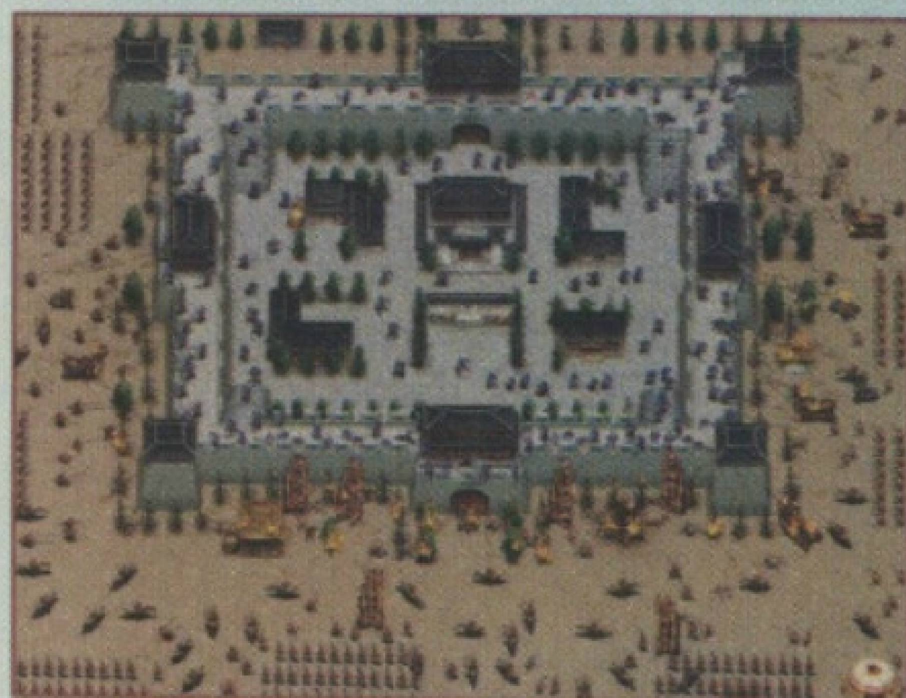

施展魔法可以一敌十

以上为游戏开发中画面

国内制作中游戏大揭密

逐鹿中原


攻无不克的利器


惨烈的城市攻坚战


长河落日圆

战国策


这可不仅是一款动作游戏呦

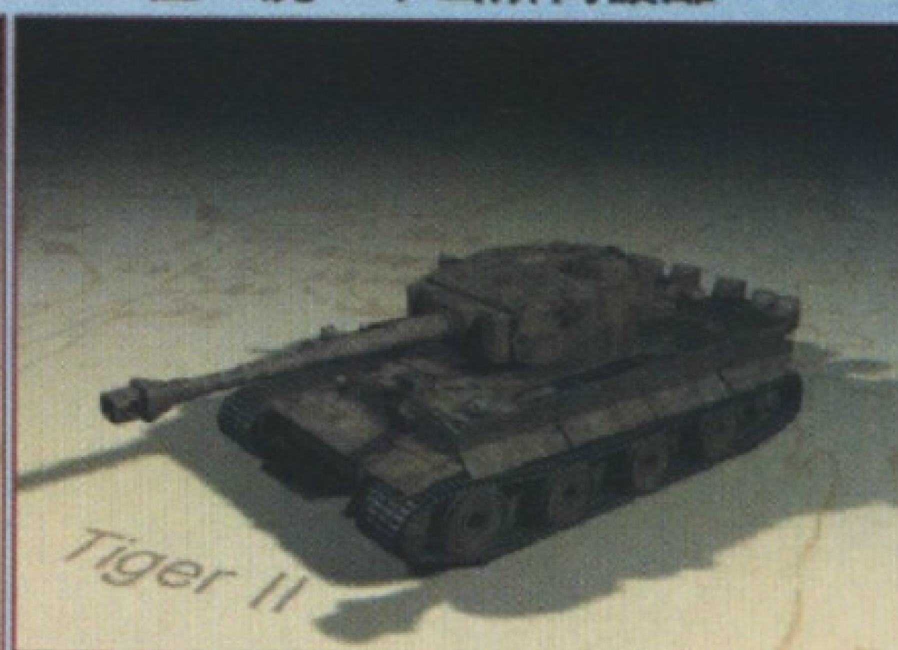

光源处理达到一定水平


全3D的战斗场景

世纪战略



谁能挡住我每分钟4200发的贫铀弹



猛“虎”下山所向披靡



令人闻风丧胆的“闪电”

以上为游戏开发中画面

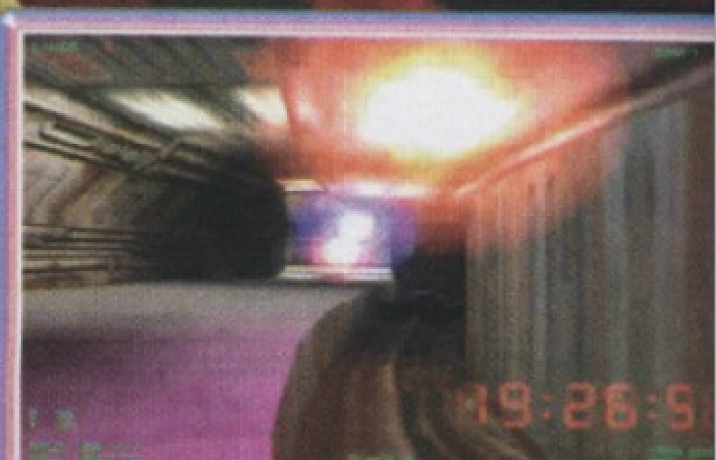
游戏试炼场

FORSAKEN

浩劫余生







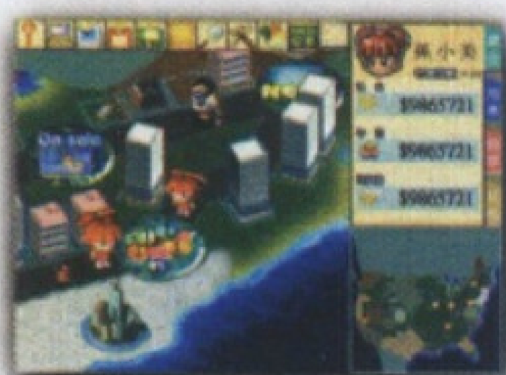



大富翁 4



让我们携手共创全世界的经济奇迹!!







生动活泼的人物动态
淋漓尽致的声光效果，
所有人物
建筑及各风景名胜皆以拟真的3D模型建构
宛如五彩缤纷的玩具世界
策略性十足的卡片道具
自由弹性设计的游戏规则
让游戏性更为丰富多变化
鲜活的人物
丰富的事件
人生百态喜怒哀乐尽在游戏中





◇寓教於乐老少咸宜，适合全家同乐
◇可1～4人竞赛多人同玩乐趣加倍
◇舞台横跨台湾、大陆、美、日等地
◇五花八门、千奇百怪的卡片、道具
◇规则可自由设定，游戏变化更丰富
◇可爱的造型设定，活泼的3D动画
◇轻松悦耳的配乐，生动的全程语音



SOFTSTAR® 大宇资讯股份有限公司

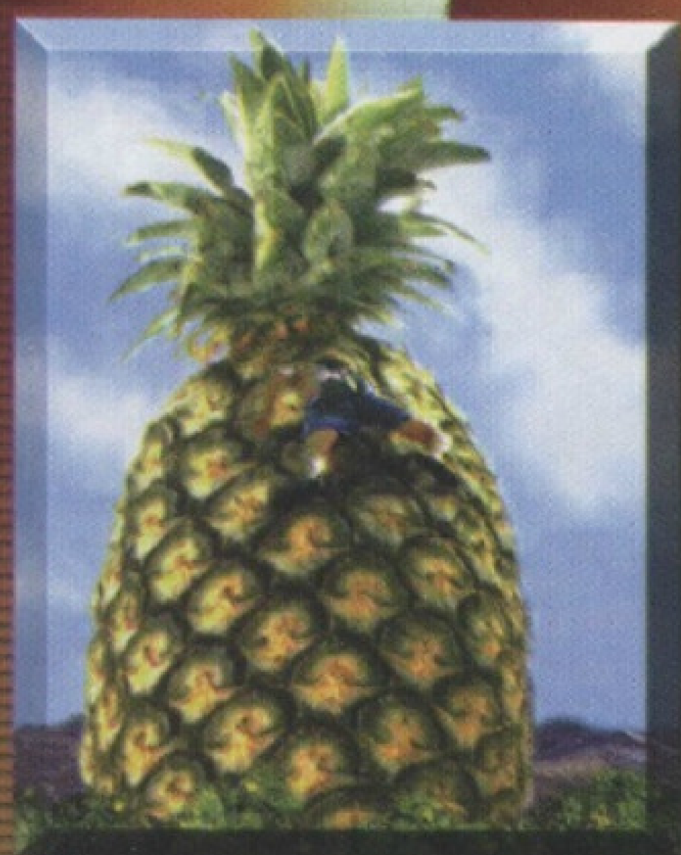


大众软件销售连锁组织总承销
TEL:(010)65232585-62、65266244-62
诚征各地代理





湖北 浩之图



湖北 浩之图



重庆 曾凝

北京 小兵



北京 高剑



Monster 3DⅡ
怪兽图形

- 继承了获奖的传统Monster 3D的特性
- 提供了3倍于传统Monster 3D的特性
- 采用3Dfx Voodoo 2控制芯片和PCI结构
- 8MB EDO DRAM
- 每秒60帧的画面
- 支持MEGAMonster双卡特性
- 加速Glide(Voodoo, Voodoo2), Direct3D, Open GL
- 先进的3D特性和丰富的免费软件

Monster 3D IIx100

四面八方的震撼



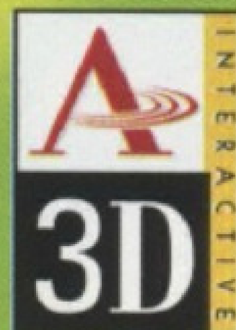
源于怪兽声
Monster sound M80





- PCI音频技术
- 加速DirectSound、DirectSound3D、A3D游戏
- WINDOWS环境下显著的3D声音
- 包括32种声音先进的硬件波表合成器
- 具有Internet上蓬勃发展的在线声音功能

Monster Sound M80



全新
标准声
Sonic Impact

- 适用于家庭用户、游戏者、作曲者、多媒体用户及狂热者
- 革新的PCI音频技术
- 硬件加速Microsoft的DirectSound
- 包括64VOICE先进硬件波表
- 高质量>90dB的噪音率
- 免费的热点软件：TBA

Diamond快讯

- “帝盟杯”PC GAME大赛FIFA 98世界杯正在广州黄花岗电脑城和北京连邦软件连锁店内拉开序幕，欢迎各方人士参加并成为“帝盟杯”得主！
- Diamond中文名称征集活动及黄金大抽奖终于完满结束了！在此再次多谢用户的支持和爱戴



DIAMOND总代理

广源行有限公司
广州地址：天河南二路19-21号宏发大厦5楼
电话：(020)87532148
传真：(020)87598769 邮编：510630
北京地址：北京海淀区中关村路32号
电话：(010)62523985 62523986
传真：(010)62571526 邮编：100080

恒进电子工业有限公司
北京公司 电话：(010)62646806 62646807
肇庆公司 电话：(0758)2224531 2287020
沈阳公司 电话：(024)23848546 23848547
郑州公司 电话：(0371)5723398
上海公司 电话：(021)62110892 62125573
南京公司 电话：(025)3355733 3364519
成都公司 电话：(028)5212650 5212651
武汉公司 电话：(027)87877294 82808735
深圳公司 电话：(0755)3234130 3210411
福州公司 电话：(0591)7816370

DIAMOND FireGL系列总代理

新洋电脑公司
广州地址：广州天河南二路8号建丰大厦18楼H单位
电话：(020)87593936 87571513
传真：(020)87598660
邮编：510620
北京 电话/传真：(010)62566666转902.340
深圳 电话/传真：(0755)3369134
上海 电话/传真：(021)62516565/62137550

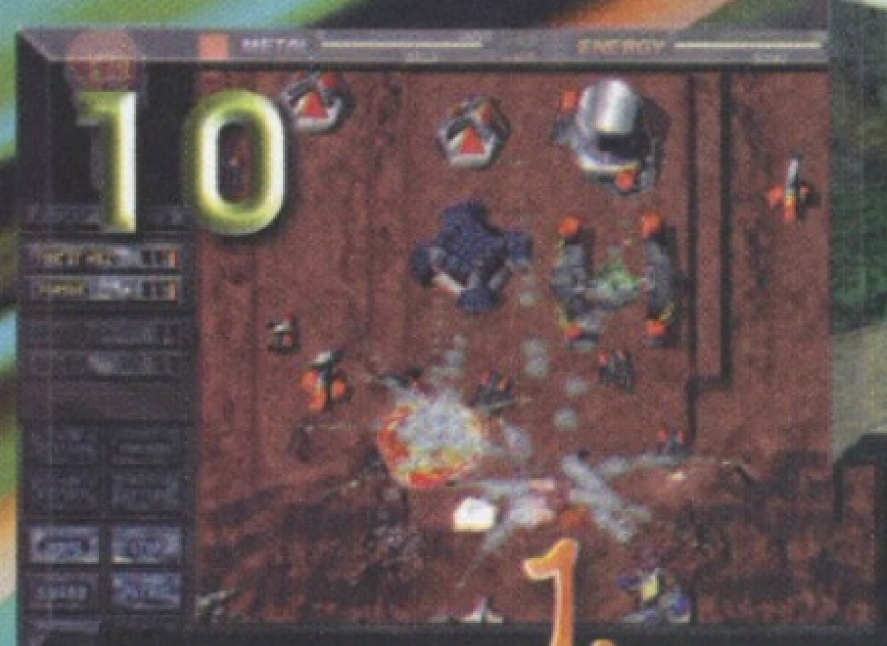
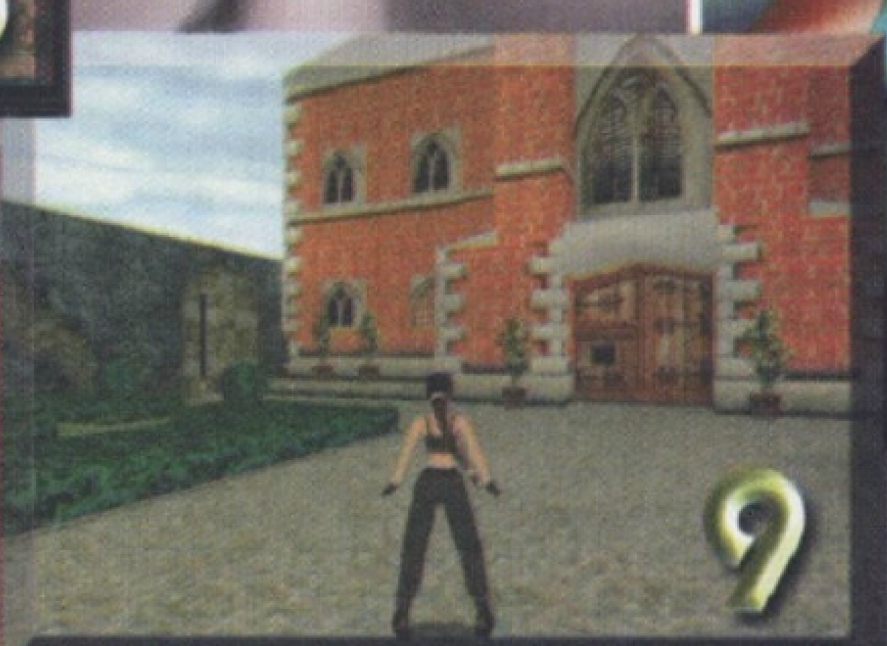
技术支援热线：(010)62523985 625239

DIAMOND 帝盟
MULTIMEDIA 媒体

98'7








1.
2.仙剑奇侠传
3.暗黑破坏神
4.足球98
5.星际争霸
6.命令与征服
7.铁甲风暴
8.黑暗王朝
9.古墓丽影II
10.横扫千军

TOPTEN



ISSN 1007-0060



刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

零售价：6.50元
订阅价：6.00元